



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

LETÍCIA BEZERRA LIMA

**DESIGN DE PERSONAGEM UTILIZANDO CONCEPT-ART COMO FERRAMENTA
CRIATIVA**

Rio Tinto
2024

LETÍCIA BEZERRA LIMA

**DESIGN DE PERSONAGEM UTILIZANDO CONCEPT-ART COMO FERRAMENTA
CRIATIVA**

Trabalho de Conclusão do Curso de Design como requisito obrigatório para a obtenção do grau de Bacharela em Design pela Universidade Federal da Paraíba.

Orientador: Prof. Dr. Óthon César Vasconcelos Silva

Co-orientador: Prof. Ms. Tássio José da Silva Costa

Rio Tinto

2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

L734d Lima, Leticia Bezerra.

Design de Personagem Utilizando Concept Art como Ferramenta Criativa / Leticia Bezerra Lima. - Rio Tinto, 2024.

161 f. : il.

Orientação: Óthon César Vasconcelos Silva.

Coorientação: Tássio José da Silva Costa.

TCC (Graduação) - UFPB/CCAIE.

1. Concept Art. 2. Design de personagem. 3. Female Gaze. 4. Design Thinking. I. Silva, Óthon César Vasconcelos. II. Costa, Tássio José da Silva. III. Título.

UFPB/CCAIE

CDU 7.012



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

LETÍCIA BEZERRA LIMA

**DESIGN DE PERSONAGEM UTILIZANDO CONCEPT-ART COMO
FERRAMENTA CRIATIVA**

O presente Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal da Paraíba foi avaliado em defesa pública no dia 2 de maio de 2024 e aprovado pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Documento assinado digitalmente
gov.br OTHON CESAR VASCONCELOS SILVA
Data: 08/05/2024 18:34:28-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Óthon César Vasconcelos Silva
Orientador, Presidente da Banca

Documento assinado digitalmente
gov.br TASSIO JOSE DA SILVA COSTA
Data: 08/05/2024 22:28:42-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Ms. Tássio José da Silva Costa
Co-orientador, Membro Examinador Externo (UFCA)

Documento assinado digitalmente
gov.br ANGELICA DE SOUZA GALDINO ACIOLY
Data: 09/05/2024 08:12:13-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dra. Angélica de Souza Galdino Acioly
Membro Examinador Interno

Documento assinado digitalmente
gov.br WASHINGTON FERREIRA SILVA
Data: 09/05/2024 10:51:08-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Washington Ferreira Silva
Membro Examinador Interno

RIO TINTO, PB
maio/2024

Dedico essa conquista à minha amada avó,
Marinalva Alexandrino Pereira, que muito
orou pela realização dos meus sonhos, e
hoje descansa na paz de Cristo.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que sempre esteve comigo mesmo quando eu achava não precisar Dele. Grata ao meu namorado Delecarlindo e à minha família, minha avó Raminha que sempre me incentivou a continuar estudando, minhas primas Elaine e Erilane que sempre estiveram ao meu lado, ao meu pai Ebenezer, ao meu padrasto Leonardo que é como um pai para mim, a minha irmã Livia que é minha melhor amiga, e principalmente a minha mãe, Andreia, que muito suportou por mim durante todos esses anos e nunca permitiu que eu desistisse dos meus sonhos, a ela devo a minha vida.

Agradeço muito à minha psicóloga Thalita, que está comigo a tantos anos me ajudando em todos os meus processos e fases, sua ajuda faz toda diferença na minha vida. Agradeço aos meus colegas de jornada e amigos, Luiz Pedro, Iris, Daiane, Renata, Dandhara e Joab, por tudo durante todos esses anos de graduação. Obrigada às queridas que aceitaram fazer parte do meu grupo de especialistas, Lívia, Maria Antonia, Nicole, Annehelen e Vanessa, sem vocês não teria conseguido produzir este projeto de forma tão divertida.

Agradeço ao Prof. Washington, que me auxiliou desde o início dessa jornada acadêmica, e sempre se mostrou solícito. Nossas conversas sempre me ajudaram a entender algo sobre mim, mesmo quando eu não estava à procura disso. Agradeço a Prof. Myrla, que sempre mostrou muito apreço e preocupação por mim durante esses anos, sou muito grata por esse carinho, que em muitos momentos me ajudou a seguir a caminhada.

Sou grata a queridíssima Prof. Angelica que iniciou como minha orientadora e contribuiu grandemente para o sucesso desse projeto, e ao meu Coorientador Prof. Tássio, que no segundo período do curso, despertou em mim o desejo e a curiosidade sobre o design de personagens, o que contribuiu muito para a escolha do tema deste trabalho. E finalmente, agradeço ao meu Orientador, Prof. Óthon, que me ajudou grandemente durante o processo criativo desse projeto, suas sugestões sempre muito pertinentes me auxiliaram e me inspiraram a dar o melhor de mim.

Carrego com muito carinho os ensinamentos desses professores que se dispuseram a me ajudar durante toda a minha formação, e espero poder continuar contando com todos no futuro, e um dia poder chamá-los de colegas.

“Que importa o mal que te atormenta,
Se o sonho te contenta,
E pode se realizar”
(Cinderela, 1950)

RESUMO

O *Concept Art* desempenha um papel crucial no design de personagens, fornecendo a base para a criação de universos e personagens em várias formas de mídia, como videogames, filmes, quadrinhos e outros. Este tipo de arte, que narra visualmente, é essencial para criar mundos imersivos e personagens cativantes. Os objetivos deste projeto incluem criar um personagem voltado para o público feminino, explorar conceitos de design de personagens, psicologia visual e *Concept Art*, além de desenvolver ilustrações que capturem a essência do personagem. Utilizando um método adaptado que mescla os conceitos criativos livres do *Concept Art*, com as etapas técnicas do *Design Thinking*, a fim de obter o melhor resultado. Como resultado, o trabalho conseguiu entregar o que se propôs, atingindo seus objetivos.

Palavras-chave: Design de Personagem; Concept-Art; Design Thinking; Female Gaze

ABSTRACT

Concept art plays a crucial role in character design, providing the foundation for creating universes and characters across various forms of media such as video games, films, comics, and others. This type of visually narrated art is essential for crafting immersive worlds and captivating characters. The goal of this project includes creating a character targeted towards the female audience, exploring concepts of character design, visual psychology, and concept art, as well as developing illustrations that capture the essence of the character. Using an adaptive method that blends the free creative concepts of Concept Art with the technical steps of Design Thinking, in order to achieve the best result. As a result, the work managed to deliver what it set out to do.

Key-words: Character Design; Concept-Art; Design Thinking; Female Gaze

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 01 - Fluxograma de lançamento de concept art.....	18
Figura 02 - Formas Geométricas.....	26
Figura 03 - Silhueta.....	26
Figura 04 - Personagens das silhuetas.....	27
Figura 05 - Personagens e forma.....	28
Figura 06 - Design de personagem para o filme Klaus.....	29
Figura 07 - Design de Personagem VI de Arcane.....	30
Figura 08 - Cena de She-ra e as Princesas do Poder.....	31
Figura 09 - Cores com significados distintos.....	32
Figura 10 - Esquemas de cores.....	33
Figura 11 - Teoria das cores aplicadas a ilustrações.....	34
Figura 12 - Cores e personagens.....	35
Figura 13 - Divertidamente.....	36
Figura 14 - Fluxograma Design Thinking.....	36
Figura 15 - Quadro de Etapas.....	41
Figura 16 - Obras de Fantasia Científica.....	45
Figura 17 - Obras de Fantasia Sombria.....	45
Figura 18 - Obras de Fantasia Gótica.....	46
Figura 19 - Obras de Alta Fantasia.....	46
Figura 20 - Obras de Baixa Fantasia.....	47
Figura 21 - Obras de Fantasia Histórica.....	47
Figura 22 - Obras de Fantasia Romântica.....	48
Figura 23 - Obras de Fantasia Distópica.....	48
Figura 24 - Exemplo de estética Steampunk.....	49
Figura 25 - Exemplo de estética Cyberpunk.....	49
Figura 26 - Exemplo de estética Horror.....	50
Figura 27 - Exemplo de estética Solarpunk.....	50

Figura 28 - Exemplo de estética Gótica.....	51
Figura 29 - Exemplo de estética Ethereal.....	51
Figura 30 - Exemplo de estética Espacial.....	52
Figura 31 - Moodboard de inspiração Gótica.....	59
Figura 32 - O Vermelho.....	60
Figura 33 - O Preto.....	60
Figura 34 - Print de A Noiva Cadáver, 2005.....	61
Figura 35 - Prints de Penny Dreadful, 2014.....	62
Figura 36 - Print de Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet 2007.....	63
Figura 37 - Prints de A Colina Escarlata, 2015.....	64
Figura 38 - Print de Amorteamo, 2015.....	65
Figura 39 - Emily.....	66
Figura 40 - Vanessa Ives.....	66
Figura 41 - Sweeney Todd.....	67
Figura 42 - Amy Dunne.....	67
Figura 43 - Malvina.....	68
Figura 44 - Alice.....	68
Figura 45 - Aparência Alice.....	69
Figura 46 - Primeiros esboços.....	71
Figura 47 - Mural de fisionomia.....	76
Figura 48 - Mural de roupas históricas.....	77
Figura 49 - Mural de roupas modernas inspiradas na era vitoriana.....	78
Figura 50 - Mural de roupas modernas, Versace FW24.....	79
Figura 51 - Três variações.....	79
Figura 52 - Demais variações.....	80
Figura 53 - Referência Malvina.....	81
Figura 54 - Variações Malvina.....	82
Figura 55 - Variação Leonor.....	82
Figura 56 - Primeiro design da arma.....	83

Figura 57 - Referência do primeiro design da arma.....	83
Figura 58 - Capa de livro do século XIX sobre Chatelaines.....	84
Figura 59 - Malvina e Leonor.....	85
Figura 60 - Segundo design da arma.....	86
Figura 61 - Referência do Segundo design da arma.....	86
Figura 62 - Primeiro design das costas.....	87
Figura 63 - Leonor com poder bestial e arma.....	87
Figura 64 - Primeiro design de chatelaine.....	88
Figura 65 - Segundo design de chatelaine simplificado.....	89
Figura 66 - Segundo design das costas.....	89
Figura 67 - Design final.....	90
Figura 68 - Folha de rotação 1.....	91
Figura 70 - Folha de rotação 3.....	92
Figura 71 - Folha de rotação final.....	92
Figura 72 - Construção de expressões.....	93
Figura 73 - Folha de expressões.....	93
Figura 74 - Leonor Pose base.....	94
Figura 75 - Leonor Atirando.....	95
Figura 76 - Leonor Consumindo Alma.....	96
Figura 77 - Leonor e Carcará.....	97
Figura 78 - Leonor em Escadaria.....	98
Figura 79 - Leonor em Festa.....	99
Figura 80 - Silhueta da Leonor.....	100
Figura 81 - Formas da Leonor.....	100
Figura 82 - Ângulos.....	101
Figura 83 - Regra do P, M e G.....	102
Figura 84 - Paleta de Cores Leonor.....	103
Figura 86 - Colar de Cruz.....	104
Figura 87 - Crânio de Carcará.....	104

Figura 88 - Mosca.....	105
Figura 89 - Mariposa da Morte.....	105
Figura 90 - Carcará.....	106
Figura 91 - Referência do Crânio.....	106
Figura 92 - Maria Bethânia interpretando Carcará.....	107
Figura 93 - Mariposa.....	109
Figura 94 - Pôster promocional do filme O silêncio dos inocentes.....	110

GRÁFICOS

Gráfico 01 - Faixa Etária.....	53
Gráfico 02 - Escolaridade.....	53
Gráfico 03 - Sub-gênero preferido.....	55
Gráfico 04 - Preferência de conexão com o personagem.....	56
Gráfico 05 - Arquétipos.....	56
Gráfico 06 - Gênero do personagem.....	57
Gráfico 07 - Questionário 2 pergunta 1.....	111
Gráfico 08 - Questionário 2 pergunta 2.....	112
Gráfico 09- Questionário 2 pergunta 3.....	112

TABELAS

Tabela 01 - Cronograma do projeto.....	43
Tabela 02 - Tipos de mídias consumidas.....	54
Tabela 03 - Tipos de sub-gêneros consumidos.....	54
Tabela 04 - Tipos de estéticas mais respondidas.....	55
Tabela 05 - Traços de personalidade mais respondidos.....	57

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
1.2. OBJETIVOS.....	15
1.2.1. Objetivo geral.....	15
1.2.2. Objetivos específicos.....	15
1.3 JUSTIFICATIVA.....	15
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	17
2.1 CONCEPT-ART COMO FERRAMENTA DE CRIATIVIDADE NO DESIGN DE PERSONAGEM.....	17
2.1.1 Briefing.....	19
2.1.2 Identificação do problema.....	19
2.1.3 Expansão de ideias.....	20
2.1.4 Materialização do Personagem.....	20
2.1.5 A História e a Aparência Física do Personagem.....	21
2.1.6 O desenho.....	24
2.2 DESIGN DE PERSONAGEM.....	25
2.2.1 Forma: Linguagem das Formas, Silhueta, Forma e Função.....	25
2.2.2 Cor no Design de Personagens.....	31
2.3 DESIGN THINKING.....	36
3. METODOLOGIA.....	38
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	38
3.2 PÚBLICO-ALVO E GÊNERO TEXTUAL.....	39
3.3 PROCEDIMENTOS.....	41
3.4 CRONOGRAMA.....	43
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	44
4.1 ETAPA 1: PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.....	44
4.2 ETAPA 2: BRIEFING E COLETA DE DADOS COM O PÚBLICO.....	44
4.2.1 Questionário com o público alvo.....	44
4.2.2 Coleta e análise de dados.....	52

4.3 ETAPA 3: PESQUISA E EXPANSÃO DE IDEIAS.....	58
4.3.1 Moodboard.....	58
4.3.2 Personagens e Obras relevantes.....	61
4.4. ETAPA 4: IDEAÇÃO, HISTÓRIA E MATERIALIZAÇÃO DO PERSONAGEM,...	69
4.4.1 Desenvolvimento da História.....	69
4.4.2 História.....	71
4.5 ETAPA 5: PROTÓTIPO E SELEÇÃO.....	75
4.5.1 Referências.....	75
4.5.2 Protótipos.....	79
4.5.3 Seleção.....	90
4.6 ETAPA 6: IMPLEMENTAÇÃO E DETALHAMENTO.....	91
4.6.1 Folha de Rotação.....	91
4.6.2 Folha de Expressões.....	92
4.6.3 Artes Completas.....	93
4.6.4 Detalhamento.....	99
4.7 ETAPA 7: APLICAÇÃO E CONSULTA FINAL AO PÚBLICO.....	111
4.7.1 Dados.....	111
4.7.2 Análise dos dados.....	112
4.7.3 Relatos.....	113
4.7.4 Conclusão.....	114
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	116
REFERÊNCIAS.....	118

1 INTRODUÇÃO

O *Concept Art* vem desempenhando um importante papel dentro do design de personagem, servindo como a base para a criação dos universos e personagens que nos são apresentados nas diversas mídias como videogames, filmes e séries de animação, HQ's, *webcomics*, mangás, animes e outras mídias de entretenimento. No cenário do design de personagem, a narrativa visual, exercitada através do *Concept Art*, é um dos ingredientes essenciais na criação de mundos imersivos, e é um fator crítico na concepção e desenvolvimento de personagens que sejam cativantes em uma variedade de mídias.

O sucesso dessas obras depende muito da capacidade do autor de transmitir detalhes, expressividade e trazer movimento aos personagens. A narrativa visual, trazida à tona utilizando o *Concept Art*, surge como uma forma de moldar universos inexistentes, ou adaptar o mundo real, de maneira que estes atraiam o público para consumir essas histórias. Nesse contexto, o tema deste projeto, trata da criação detalhada de um personagem e de sua história, inserindo-o em um universo elaborado que siga a estética e narrativa visual estabelecida, e que ressoa com o público selecionado,

O processo de criação da identidade de um personagem começa com a ideia principal de seu conceito, que vai definir diversos aspectos importantes para o progresso deste processo, neste primeiro passo é onde se define a história, o ambiente e a atmosfera onde ele está inserido. De acordo com Seegmiller (2008), essa se mostra uma etapa de difícil realização, porém é de extrema importância visto que:

a história do personagem auxiliará você, o designer, a realmente conhecer o que você irá desenhar. Possuindo uma história para seu personagem ajudará a compreender as pequenas questões que possibilitarão uma visão necessária para a criação de um design bem-sucedido. (Seegmiller, 2008, p.34)

Pipes (2010) nos mostra a ideia de que este estágio de um projeto é onde existe maior liberdade para o designer, que pode esboçar várias ideias criativas.

O próprio ato de desenhar pode ser um modo de cristalizar a ideia vaga que vale a pena ou não perseguir. Frequentemente, a feitura de um esboço simples para expressar um conceito pode, em si mesma, sugerir futuras ideias conceituais. (Pipes, 2010, p. 113)

A criação do personagem começa no próprio campo do design gráfico, conceituar a identidade de um personagem e seus elementos é muito parecido com o processo de criação de uma identidade visual: produto, definição de público-alvo, pesquisa de mercado e levantamento de referências. A criação de um estudo e desenvolvimento de história e descrição de elementos, é necessário como base para o desenvolvimento das ilustrações para o projeto.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo geral

Tem-se como objetivo geral a criar um personagem direcionado ao público feminino, a partir da abordagem criativa de desenvolvimento de personagens do *Concept Art*.

1.2.2. Objetivos específicos

Tendo então definido o objetivo geral do presente trabalho, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- levantar conceitos e diretrizes de design de personagens, da psicologia visual e da abordagem do concept art;
- investigar métodos e técnicas utilizadas no design de personagens;
- estabelecer perfil do público-alvo selecionado, sendo esse o público feminino;
- levantar personagens relevantes para esse público alvo;
- definindo um tema específico dentro do nicho de fantasia que irá caracterizar e ambientar o personagem a ser desenvolvido;
- desenvolver um guia de personagem contendo a história e ilustrações desenvolvidas.

1.3 JUSTIFICATIVA

A produção de um personagem digital, que inclui sua caracterização e a escolha de um público-alvo a depender de seu objetivo, é uma importante área para a mídia e diversas indústrias, a mídia é responsável pela apresentação de personagens ao público (Seegmiller, 2008), sendo assim, é a indústria de entretenimento que irá produzir jogos ou animações.

Alguns personagens influentes nas animações como o Buzz Lightyear em Toy Story, Homer Simpson em Os Simpsons, os Minions em Meu Malvado Favorito, Bob Esponja, a Branca de Neve, o Pikachu em Pokémon e etc.; e em jogos como Lara Croft em Tomb Raider, Link em Legend of Zelda, Master Chief em Halo, Donkey Kong, Kratos em God of War, Joel em The last of Us e etc.

Outra a indústria de marketing de empresas com a produção de mascotes que se conectem com o público consumidor, como no Magazine Luiza com a Lu e Casas Bahia com o Bahianinho, esses são exemplos de conexão entre personagens e público através da mídia.

A exemplo dos personagens citados acima, observa-se a pluralidade destes que servem para atender demandas específicas de cada público, entretanto, mesmo com grande diversidade de públicos, é possível que haja elementos que definam o que é um bom design de personagem.

[...] a melhor maneira de pensar nisso é que o design de um personagem, como todo design, é uma solução para um problema, é uma resposta para uma pergunta e, para realmente entender uma resposta, precisamos primeiro entender a questão. E a questão geral apresentada pelo design de personagem é: Como expressamos uma personalidade fictícia como uma pessoa real? (Super Eyepatch Wolf, 2017; Tradução Livre).

A complexidade presente no desenvolvimento de um personagem levanta questões que requerem uma profunda análise, o que pode suscitar algumas questões que podem ser respondidas neste estudo, tais como: Quais técnicas e princípios contribuem para a criação de um personagem envolvente e consistente com uma narrativa visual específica? Qual a importância de dar vida a personagens virtuais envolventes e expressivos? O que torna um personagem cativante? Como um bom design de personagem pode favorecer o sucesso de projetos de mídias digitais? Qual a importância de se conectar com a audiência através de um personagem?

Estes questionamentos buscam explorar e aprimorar nosso entendimento sobre o processo de criação de personagens e a sua importância para as diversas formas de representação gráfica.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 CONCEPT-ART COMO FERRAMENTA DE CRIATIVIDADE NO DESIGN DE PERSONAGEM

No artigo “Let's get real about concept-art” postado pelo designer Anjin Anhut (2014), o autor nos revela o equívoco sobre o que de fato é *Concept-Art* em termos de mercado.

Precisamos entender que o que é vendido publicamente como Concept-Art raramente é representativo do que os Concept-Artists realmente precisam fazer e como o fazem. Concept-Art não é o que você cria e publica para divulgar visuais já estabelecidos. A Concept-Art é todo o trabalho sujo que você precisa fazer para estabelecer o visual para começar (Anhut, 2014; Tradução Livre).

Sendo assim podemos observar a *Concept art* como um estágio inicial, ou de pré-produção de um projeto, que serve para estabelecer a visão inicial do mesmo; em outras palavras serve para mostrar através de desenhos como será o conceito visual de um produto (seja um filme, jogo, animação, personagem, cenário e etc.) antes de ser produzido.

A *Concept art* pode ser tida como abordagem ou técnica, e o Concept Artist é aquele que produz e faz parte de todas as etapas de geração dessa abordagem, que tem por objetivo a geração de um *Model Sheet*¹. Mas “para cada *Model Sheet* final existe uma grande quantidade de arte exploratória, mock-ups², coleção de referências, esboços de *Thumbnails*³, desenhos rápidos, variações, iterações e designs rejeitados” (Anhut, 2014).

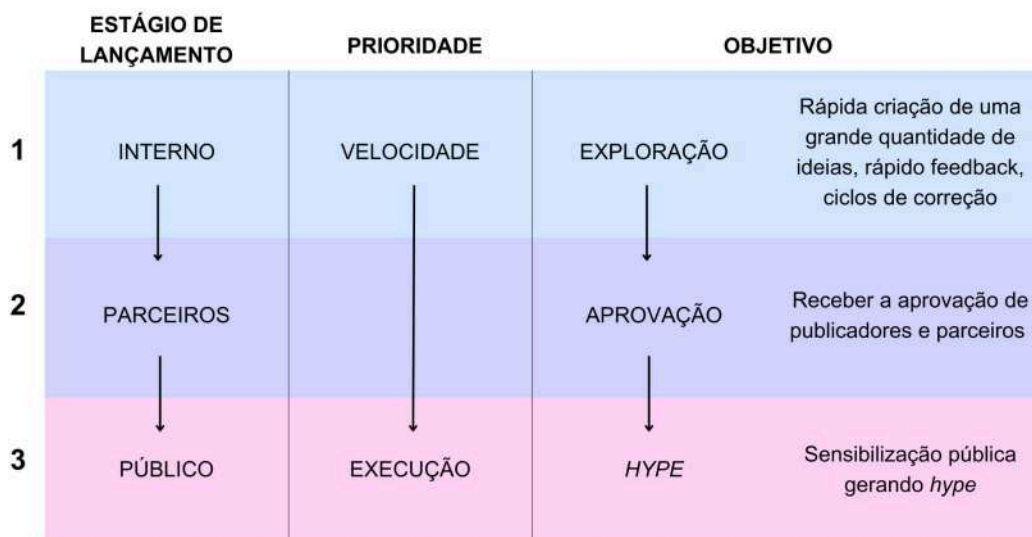
Um design pode passar por diversos estágios de lançamento até chegar ao seu produto final, onde diferentes pessoas avaliam e possuem diferentes requisitos e objetivos como podemos ver na Figura 1, em um fluxograma desenvolvido por Anhut (2014) e traduzido pela autora.

¹Folha de personagem; folha que mostra as características, expressões e poses do personagem

²Testes e protótipos

³Miniaturas; versões reduzidas de imagens, usadas para tornar mais fácil o processo de desenvolvimento de silhuetas e testes

Figura 01 - Fluxograma de lançamento de concept art.



Fonte: A autora (2023)

Na revista Zupi (2010), em sua 1ª edição especial de Concept-Art, podemos observar insights importantes no que diz respeito sobre a definição do que é Concept Art para a indústria do entretenimento.

[Concept art é a] arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmagio artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. Aqueles que assumem essa tarefa são altamente especializados, pois há uma demanda seleta para esse tipo de trabalho (Zupi, 2010, p. 04).

A *Concept Art*, como mencionado anteriormente, é encontrada no estágio inicial de uma produção, seja ela um filme, animação, jogo ou mesmo peça publicitária, no qual a estrutura e a trama fundamental dessa produção são definidas, e os artistas de conceito (*Concept Artists*) são chamados para conceber uma visão específica do projeto. Nesse momento, o artista se concentra na criação da identidade visual, estabelecendo o estilo que será empregado ao longo de todo o processo de desenvolvimento do projeto.

A abordagem do *Concept Art* abrange a criação de diferentes elementos como personagens, cenários, acessórios, climatização, armas e etc. que devem fazer parte de um mesmo mundo, interagindo entre si, e nesse projeto tivemos um foco principal no Design de Personagem.

Seegmiller (2008) desenvolveu uma série de etapas que compõem o Design de Personagem dentro do Concept Art, que se separam em: Briefing; Identificação do problema; Expansão de ideias; Materialização do Personagem; A História e a Aparência Física do Personagem. O desenho apesar de não fazer parte das etapas, se faz presente no processo de Concept Art.

2.1.1 Briefing em Concept Art

O Briefing, de acordo com Seegmiller (2008), trata da fase onde serão levantadas perguntas essenciais para o projeto, a seguir temos as principais perguntas propostas pelo autor, a influência dessas questões estarão sempre presentes em todo escopo do projeto.

- Como o personagem será usado?
- Como o personagem será exibido (mídia)?
- Qual o tamanho do personagem com relação aos outros?
- O personagem será animado? Como?
- O personagem será visto por quais ângulos?
- Quanto movimento o personagem terá?
- O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?
- O personagem necessitará falar?
- Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?
- O personagem será simples ou complexo?
- A quem o personagem necessita apelar visualmente (público-alvo)?
- O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado de seu ambiente?
- A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?

2.1.2 Identificação do problema

O segundo passo tem por objetivo identificar e melhor compreender o problema para assim buscar uma solução. Nesse caso, essa fase refere-se a quando um artista é contratado por um cliente, que por sua vez possui demanda específica, por isso a necessidade de fazer clara os conceitos que o cliente quer que sejam abordados, para que não haja erro de comunicação e, portanto, que o produto final não saia como desejado pelo contratante.

2.1.3 Expansão de ideias

Seegmiller (2008) então revela algumas técnicas básicas para auxiliar no processo de expandir as ideias e ajudar no processo criativo.

- Respirar fundo e relaxar. Conversar consigo mesmo sobre o problema;
- Observar o que está à sua volta, deixar a mente vagar. Libertar a sua mente;
- Sempre observar atentamente as pessoas à sua volta todos os dias. Perceber qualidades especiais que não havia visto antes;
- Praticar brainstorm com outras pessoas;
- Tentar ver o assunto sobre uma nova perspectiva.

Pesquisa por referências sejam elas visuais (imagens, ilustrações, desenhos, quadrinhos, comics e etc.), textuais (livros, artigos, documentos), de áudio ou audiovisuais (músicas, séries, filmes, animações) se faz muito presente nessa etapa, essas referências vão moldando aspectos importantes do personagem tal qual a personalidade. Para isso, Seegmiller (2008) também apresenta alguns elementos que podem nos ajudar com a idealização da personalidade do personagem, de forma a torná-lo mais complexo e profundo.

- Fantasiar sobre o personagem que está projetando, imaginar situações do tipo “o que aconteceria se...”. Por exemplo: o que aconteceria se encontrasse um pinguim no deserto?
- Conceder ao design do personagem elementos simbólicos, pois estes são facilmente apreendidos pelo público, possibilitando dicas visuais sobre a personalidade do personagem;
- Construir o personagem em volta de um mito, ou criar um próprio para o personagem.

2.1.4 Materialização do Personagem

Essa se caracteriza para Seegmiller (2008) como a etapa mais difícil do processo criativo, visto que é necessária a concepção da ideia principal e básica do personagem, e mesmo quando se tem o conceito e objetivos claros, se mostra complexo decidir qual rumo tomar para alcançar tal objetivo.

Dito isso, esse é o melhor momento para esboçar e anotar todas as ideias possíveis, e, para Seegmiller (2008), o uso de borracha é completamente

dispensável, a fim de não limitar o fluxo criativo. A seguir alguns métodos propostos por Seegmiller (2008):

- **Caricaturas:** seu uso permite a captação da essência do personagem;
- **Humor:** imaginar o personagem em situações engraçadas pode ser um meio de abrir novos pontos de vista;
- **Manchas de tinta:** as famosas manchas de tinta similares à de Rorschach podem ajudar com geração de novas ideias;
- **Exagero:** pegar o personagem e exagerar alguma parte deste, similar ao processo da caricatura;
- **Exercícios de expressão corporal e facial:** reversão das expressões em suas formas mais essenciais. Desenhar uma série de desenhos sem pausas, depois selecionar as mais promissoras e refinar;
- **Exercício dos cinco pontos:** auxilia na criação de personagens mais dinâmicos. O exercício consiste em pedir a alguém (qualquer pessoa) que marque cinco pontos em posições aleatórias no papel, depois a tarefa do artista será desenhar o personagem utilizando um ponto para cada membro, ou seja, um para a cabeça, dois para as mãos e dois para os pés;
- **Idealização:** fazer o personagem ideal para algo;
- **Combinações:** escrever uma lista com vários elementos diferentes e depois avaliar uma possível combinação. É possível a transferência de características de um elemento para o outro também. Experimentar é essencial;
- **Distorção:** é possível cortar, dobrar, girar e mutilar o personagem. Nada é sagrado e impassível de transformação;
- **Evolução do personagem:** Pegar algo do design do personagem e modificar ligeiramente. Continuar em um processo iterativo.

2.1.5 A História e a Aparência Física do Personagem.

A história do personagem é uma fase da geração do Concept Art muito importante, ela que vai ser a precursora da aparência do mesmo.

A história do personagem auxiliará você, o designer, a realmente conhecer o que você irá desenhar. Possuindo uma história para seu personagem ajudará a compreender as pequenas questões que possibilitarão uma visão necessária para a criação de um design bem-sucedido. (Seegmiller 2008, p.34)

As informações geradas durante essa fase podem nunca ser de conhecimento do público, mas de fato servem para construir tudo que o personagem é e representa, o que vai gerar um personagem que seja profundo e consistente. Um insight importante sobre esta etapa é o de Perry e DeMaria (2009), que nos revelam que uma maneira eficiente de criar personagens é questionar tudo.

As pessoas também têm esperanças e sonhos balanceados com seus medos, limitações, e histórias passadas que afetam suas decisões. Ao pensar sobre os personagens em um história ou jogo, dando a eles características, histórias passadas, interesses, capacidades especiais, e habilidades, você pode criar situações nas quais eles correspondem aos eventos como pessoas reais, não como recortes de papéis. Suas crenças e experiências passadas irão determinar como irão corresponder às situações, o que eles fariam e como eles fariam isto, e como as ações visíveis podem ser diferentes do que seu desejo interior (Perry e DeMaria 2009, p.191).

Nos é sugerido então por Seegmiller (2008) que o primeiro passo seria imaginar o passado, presente e futuro do personagem, e então nos apresenta questões que irão nos auxiliar nesse processo:

- Qual a personalidade do personagem e como sua história influencia a mesma?
- Qual o nome do personagem?
- Qual a árvore genealógica do personagem?
- O personagem é baseado em alguma lenda ou mito? O público irá conhecer e entender sua origem?
- Qual é a linguagem corporal do personagem e como isso ajuda a definir sua personalidade?
- Como foi ou é a relação familiar do personagem? Boa, ruim, neutra ou inexistente?
- O personagem é educado ou analfabeto?
- Quais são as condições de vida atuais do personagem?
- O personagem tem trabalho, comércio ou habilidades comerciais?
- O personagem tem ou precisa de status financeiro?
- Quais são as comidas favoritas do personagem?
- O personagem pratica alguma atividade ou hobby?

É importante observarmos também a abordagem de Perry & DeMaria (2009), que nos sugerem mais questões importantes para gerar o perfil do personagem:

- O papel do personagem (ex: herói, vilão, vítima, etc);
- Idade, sexo, etnia, status econômico e social, estado civil e nome.
- Profissão;
- A situação (quais os eventos que levaram o personagem ao presente momento);
- Objetivos (o que o personagem quer ou pensa que quer?);
- Arco (como o personagem muda com o decorrer da história?);
- Falhas e limitações;
- Força pessoal;
- Emoções básicas (estado de espírito, temperamento);
- Peculiaridades (o personagem possui alguma peculiaridade?);
- Manias (ex: roer unhas, mexer no cabelo constantemente, evitar contato visual, etc.);
- Medos (o que personagem teme?);
- Atividades e hobbies;
- Animais de estimação (o personagem possui ou gosta de animais?);
- Preferências (ex: comida, música, etc.);
- Sexualidade (quais as preferências sexuais?);
- Viagem (como o personagem viaja/desloca-se?);
- Habilidades (possui habilidades ou poderes especiais?);
- Administração do stress (como se comporta em situações estressantes?);
- O lado espiritual (quais as crenças espirituais ou religiosas?);
- Relação com outros personagens;
- Descrições físicas e mudanças;
- Humor (o personagem é engraçado?).

Seegmiller (2008) também nos apresenta alguns pontos a serem observados e considerados na hora da geração de um personagem:

- Utilização de estereótipos (apenas quando apropriado e não ofensivo);
- Fazer o público de bobo (não vá muito longe do esperado, pois irá confundir o público);
- Sensibilidade (cuidado ao lidar com elementos simbólicos e culturais);

- Conexão do personagem com a realidade (o personagem precisa de um ponto de referência, pois, ao criar-se algo irreconhecível o público não irá se relacionar com o personagem);
- Originalidade (balancear entre a total originalidade e o comum).

E, por fim, podemos concluir que existem diversas características que compõe um personagem, e a seguir podemos observar uma listagem de características essenciais na geração de concept art de personagens:

- Gênero (o que diferencia os gêneros?);
- Estrutura corporal e facial;
- Constituição material (pele e osso, planta, metálico, pedras ou outra coisa?);
- Superfície; (possui pele ou pêlo? Qual a aparência?);
- Cor (qual a variedade de cores do personagem? Isto afeta o modo como o público apreende sua imagem?);
- Movimento (como o personagem se locomove?);
- Escala (qual o tamanho do personagem com relação ao ambiente e os outros personagens?).

2.1.6 O desenho

Como parte de todo processo do Concept Art, o ato de desenhar é muito importante na concepção das ideias geradas, existem ideias muito simples que com foco e bem executadas podem facilitar e melhorar o desempenho no desenho (Seegmiller, 2008).

Nessa fase é muito importante ter em mente elementos como forma, silhueta e cor. É bom ter em mente que ideias simplistas podem ser mais efetivas que ideias e conceitos muito rebuscados, o ideal é que quem visualizar o personagem consiga compreendê-lo visualmente de forma fácil e rápida, a fim de tornar o design efetivo da melhor forma.

Construindo a obra em torno de desenhos simples, o artista simplifica todos os aspectos do trabalho, tendo a certeza de que as figuras irão interagir com seus arredores para criar uma cena verossímil. É mais fácil ver onde detalhes são requeridos quando se começa pelas linhas básicas (Lippincot, 2007, p.50).

2.2 DESIGN DE PERSONAGEM

O design de personagem é uma disciplina artística que exige prática e criatividade, e cada projeto pode ter suas próprias demandas específicas, o objetivo desse processo é criar figuras interessantes para o seu público-alvo e coerentes com a narrativa em que estão inseridas.

Personagens podem variar amplamente em termos de aparência, personalidade, história e função na história, e o design de personagem desempenha um papel fundamental na comunicação visual e na conexão emocional entre o público e o produto. Um fato importante destacado pelo autor Seegmiller (2008) seria o de que o público está cada vez mais sofisticado, no quesito de que é necessário com o passar do tempo, que os personagens se tornem mais apelativos e complexos, a fim de se tornarem interessantes aos olhos do público e gerarem o devido impacto.

Para gerar um personagem é necessário que tenhamos em mente que este processo vai muito além de um desenho, é preciso que levemos em conta todos os aspectos que englobam características intrinsecamente humanas.

Cada personagem criado possui diversas camadas de significado que têm raízes nos arquétipos encontrados em histórias, tais como os heróis lendários e os monstros que simbolizam o caos e que devem ser vencidos para restaurar a ordem. A ampla gama de heróis e vilões, que podem ser astutos, brutais, trágicos ou cômicos, assim como a diversidade de personagens secundários, faz parte de uma rica tradição narrativa que se estende desde as histórias de origem mítica e religiosa até as obras mais contemporâneas na literatura (Withrow; Danner 2009, p. 22).

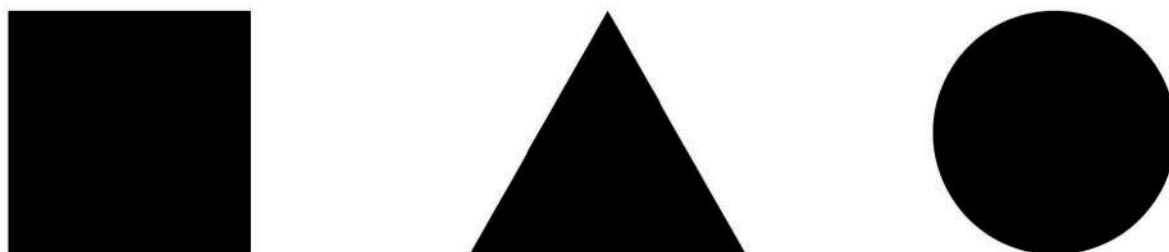
Tendo em mente a complexidade no processo de design de personagem, podemos nos guiar por alguns elementos visuais essenciais na composição de um bom design de personagem, esses elementos podem ser considerados os fundamentos principais para a criação de um design de personagem claro e objetivo, e eles são forma e cor.

2.2.1 Forma: Linguagem das Formas, Silhueta, Forma e Função.

No design de personagens um aspecto importante é a Forma, que se caracteriza pelo formato do personagem, elemento que serve para transmitir um aspecto fundamental do design personagem, que seria a sensação inicial não explícita. A Forma é o aspecto visual que define quem aquele personagem é, e pode

ser composta por uma ou mais das três principais formas primárias geométricas: o quadrado, o triângulo e o círculo, como mostrado na figura 2.

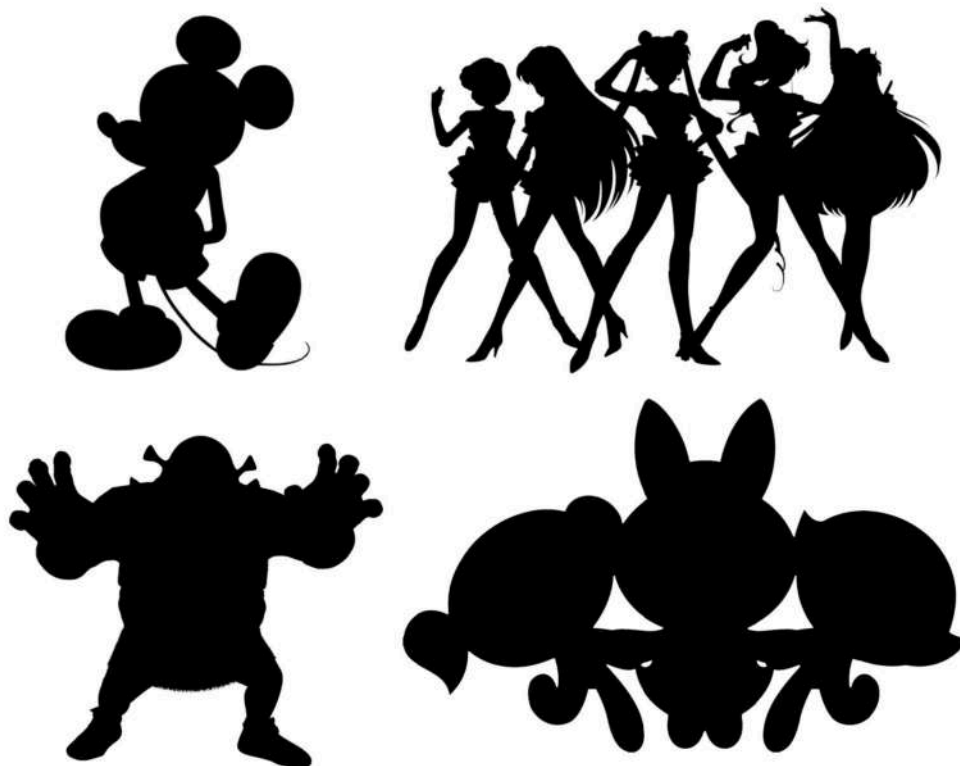
Figura 02 - Formas Geométricas.



Fonte: A autora (2023)

Um aspecto essencial da forma do personagem é a sua silhueta, que seria a representação do contorno do personagem, sem nenhum outro detalhe identificante a quem essa silhueta pertence, uma regra importante é que o personagem deve ser reconhecido apenas por sua silhueta, e a exemplo dessa regra, podemos observar que não há um só personagem famoso que não cumpra esse requisito, como mostra a figura 3 e a figura 4, uma amostra de alguns personagens famosos.

Figura 03 - Silhueta.



Fonte: BaM Animation, 2020

Figura 04 - Personagens das silhuetas.



Fonte: BaM Animation, 2020

No vídeo “GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks!” postado por BaM Animation (2020), temos um insight relevante sobre silhueta e forma.

Todos os designs de personagens mais icônicos tem silhuetas que são feitas de grandes formas identificáveis. Formas grandes vão comunicar visualmente a personalidade do personagem usando algo chamado de Linguagem da Forma (BaM Animation, 2020; Tradução Livre)

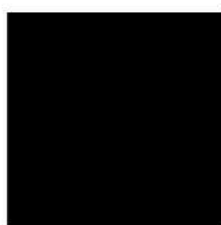
Formas servem ao propósito de transmitir sensações quando aplicadas a um personagem, e essas sensações se traduzem em personalidade, que por sua vez se transformam em silhuetas capazes de serem identificadas mesmo sem a presença dos detalhes, uma silhueta clara é um indicativo de um design bem elaborado.

Cada forma serve para transmitir uma sensação distinta, o quadrado e outras formas retangulares transmitem um senso de estabilidade, confiança e teimosia, já o círculo pode ser amigável, saltitante, macio, acolhedor e feliz, e, por sua vez, o triângulo, que possui os ângulos mais evidentes, implica nervosismo, perigo, intensidade e velocidade (BaM Animation, 2020).

Para confirmar esse fundamento, podemos observar alguns personagens icônicos que nos exemplificam esse conceito na figura 5, é possível perceber como a forma está presente, e como cada personagem que segue determinada forma irá transmitir diferentes sensações como mencionado anteriormente, e, por sua vez, a forma irá determinar a personalidade do personagem.

Figura 05 - Personagens e forma.

1. Carl - Up Altas aventuras



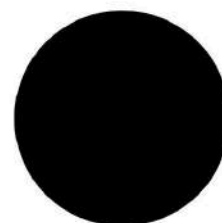
1. Quadrado

2. Batman - Liga da Justiça



2. Triângulo

3. Ursinho Pooh



3. Circulo

Fonte: Wiki Disney⁴, 2023; Wiki Batman⁵, 2023; Wiki Ursinho Pooh⁶, 2023

Nota-se que o design de personagem funciona melhor quando é possível reconhecê-lo apenas pela silhueta (BaM Animation, 2020), sendo assim, podemos utilizar das formas e suas variações para compor um personagem que irá transmitir o objetivo do conceito.

Pode-se utilizar da regra do Pequeno, Médio e Grande, que consiste em enfatizar uma parte do personagem mais que outra para melhorar a forma do personagem, e por sua vez a silhueta, como podemos ver na Figura 6 a seguir.

⁴ Referência: <https://x.gd/AfEWH>

⁵ Referência: <https://x.gd/Qbbvl>

⁶ Referência: <https://x.gd/zPbU3>

Figura 06 - Design de personagem para o filme Klaus.



Fonte: Schrank⁷ (2019)

Tendo em mente os conceitos de Linguagem da Forma e Silhueta, temos um princípio do Design Funcionalista que surgiu na Bauhaus (1919), que se traduz bem ao design de personagem: “Forma segue a Função” (Sullivan, apud Design Culture, 2014). Isto é, a forma é resultado de como o objeto funciona.

Aplicando esse conceito ao design de personagens, podemos observar que a aparência física do mesmo deve seguir sua função, por exemplo, se a personagem é uma lutadora/guerreira, sua forma deve condizer com os aspectos necessários de sua função, que nesse caso seria corpulência e força, a exemplo de personagens nesse arquétipo temos a VI da animação Arcane da Netflix (2021) e She-ra da animação She-ra e as princesas do Poder também da Netflix (2018-2020), como podemos ver na figura 7 e 8.

⁷ Referência: <https://x.gd/GDzkX>

Figura 07 - Design de Personagem VI de Arcane.



Fonte: Theuillon⁸ (2022)

⁸ Referência: <https://x.gd/MUkjin>

Figura 08 - Cena de She-ra e as Princesas do Poder.



Fonte: Netflix (2020)

Tendo em mente todos os elementos e regras que fazem parte da Forma do personagem, podemos concluir que uma Forma que siga esses quesitos poderá ser um precursor de um bom Design de Personagem.

2.2.2 Cor no Design de Personagens

Cores, assim como Formas, têm o papel de transmitir sensações. No livro “Psicologia das Cores” de Eva Heller (2014), podemos observar um estudo que nos mostra o que as cores significam e as sensações que geram.

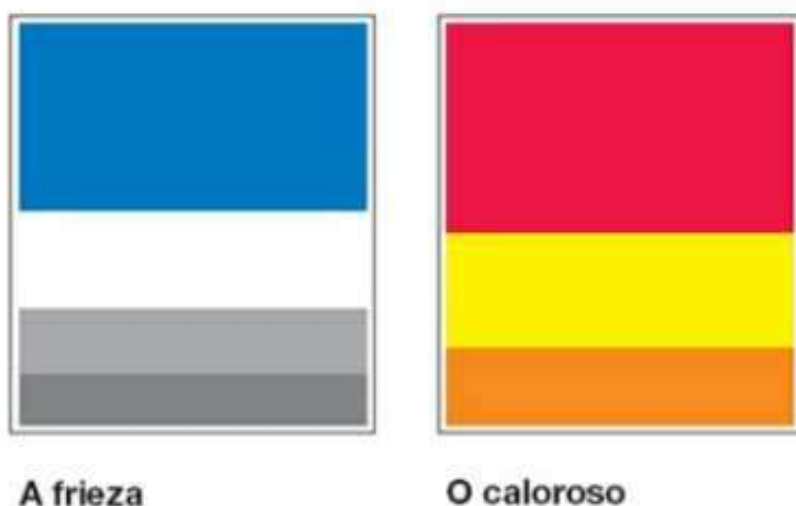
...cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamentoP (Heller, 2014).

A respeito das cores primárias do círculo cromático RYB, sendo elas Azul, Vermelho e Amarelo, temos que seus significados aparentam ser muito distintos. A exemplo do azul, que representa frieza, passividade, tranquilidade, confiança ou mesmo tristeza. Já a respeito do Vermelho, esse representa o quente, a proximidade, a atração e a sensibilidade, porém também pode transmitir o amor, a sensualidade, o perigo e a raiva. O amarelo por sua vez se caracteriza pelo lúdico, otimismo e felicidade, mas em par com outras cores também pode carregar significados negativos como o enjoo (Heller, 2014).

Podemos observar que as cores podem apresentar significados distintos, um bom exemplo seria o contraste entre o azul e o vermelho, como podemos observar na figura 9, uma seleção de cores que tem azul e vermelho como cores dominantes transmitem sensações opostas.

Figura 09 - Cores com significados distintos.

ACORDES DE EFEITOS OPOSTOS



Fonte: Heller, 2014

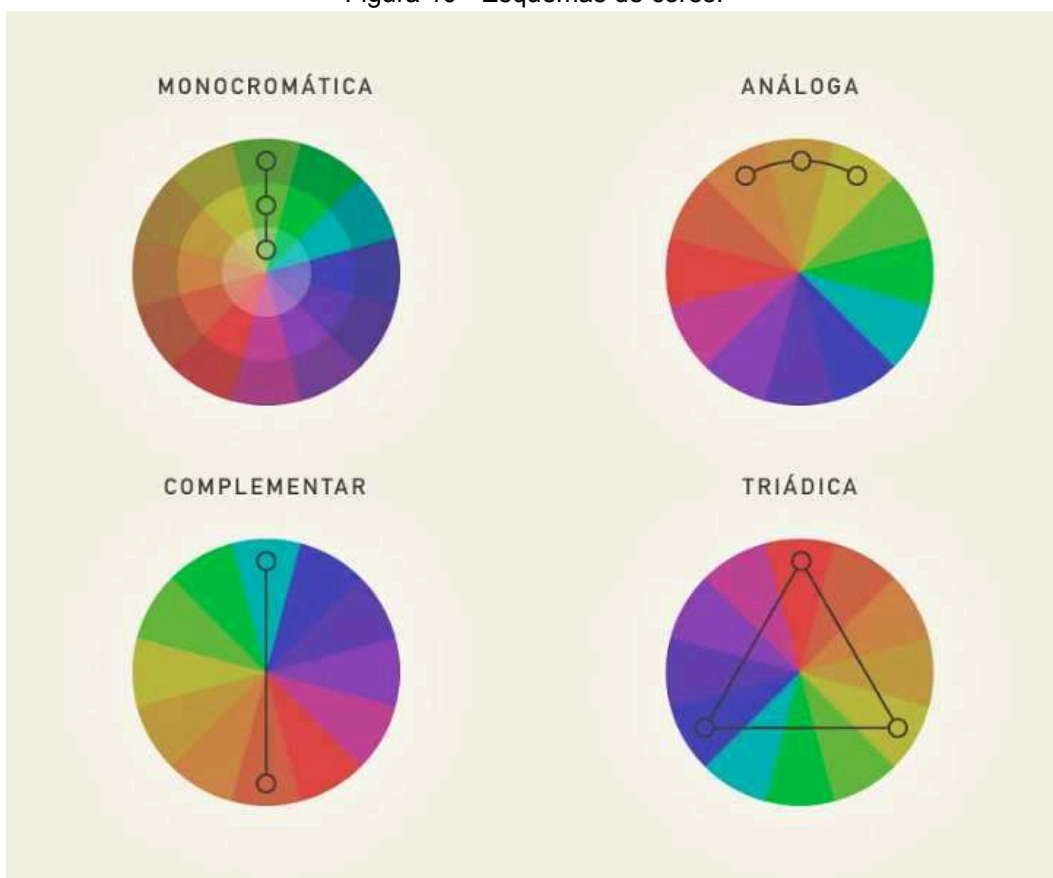
Esses elementos que compõem a psicologia das cores são essenciais na hora de desenvolver um Design de Personagens, visto que a cor é um meio de comunicação, e, sabendo de seus significados, a aplicação da mesma em projetos com consciência de sua função, torna o processo criativo, além de mais dinâmico, mais simples e rápido.

Nesse sentido, um arranjo ou combinação de cores de um projeto serve ao propósito de transmitir uma sensação ou mensagem, usar combinações de cores de forma harmônica pode ajudar o autor a transmitir o humor do personagem ou composição para quem visualiza (Maulina, 2020).

A teoria das cores serve para ajudar a entender como combinações de cores funcionam, pois quando pareadas juntas, as cores se comunicam umas com as outras, e a teoria das cores mostra alguns arranjos de cores de forma harmoniosa que servem como guia para a criação em projetos de design.

Os esquemas de cores são separados em quatro principais, sendo eles Monocromáticos, Análogos, Triádicos e Complementares, a exemplo a figura 10.

Figura 10 - Esquemas de cores.

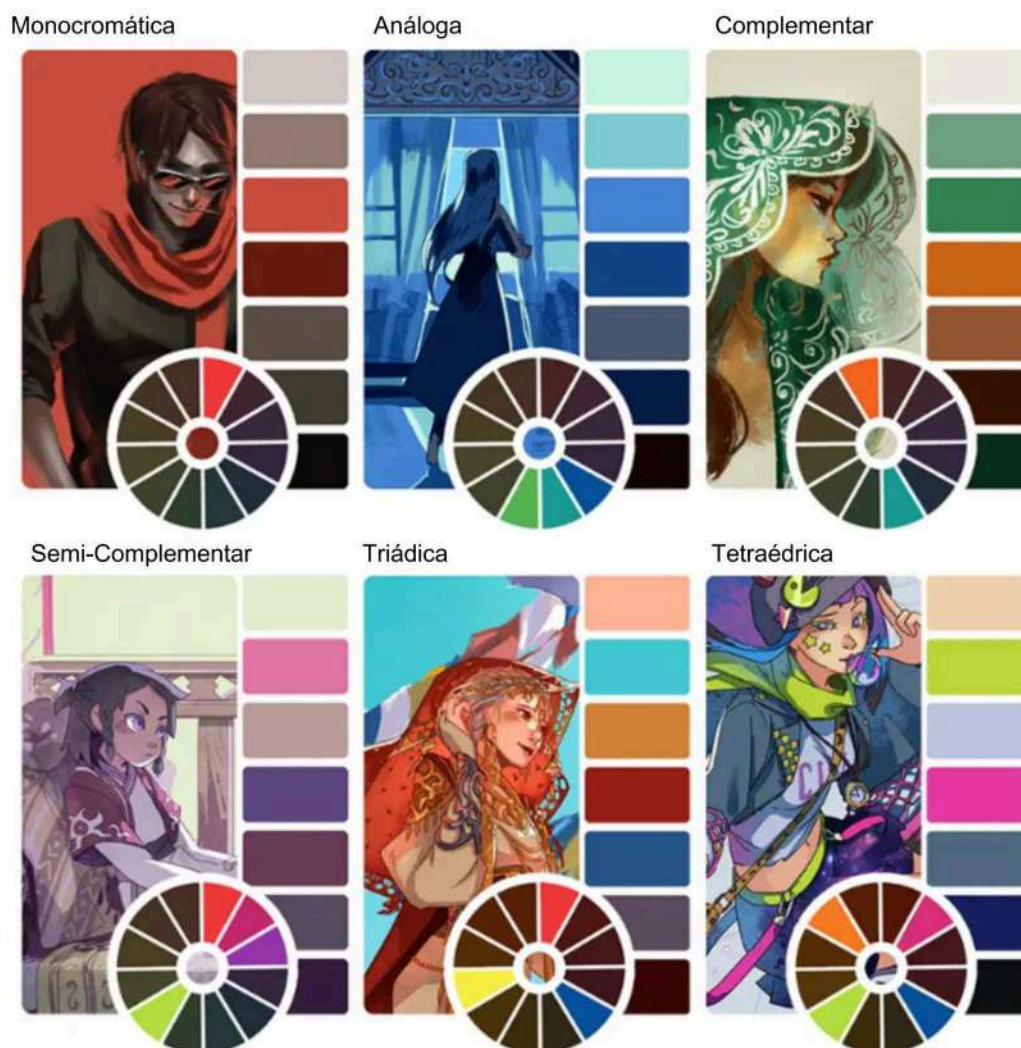


Fonte: Aidar (2020)

Ao observar, parece se ter uma quantidade de opções limitadas, entretanto, a cor não se define apenas pelo Matiz, mas existem outros elementos que fazem parte da composição da cor. Além do Matiz, temos ainda o Valor e a Saturação, esses elementos são chamados de Propriedades da Cor. O Matiz é a cor por si só, a exemplo o Vermelho, já o Valor é a quantidade de luz presente na cor, e a saturação define a pureza da cor. Nesse caso uma cor vermelha com alto valor pode aparentar vermelho vivo ou rosa se também apresentar baixa saturação.

Tendo sido esclarecido esses elementos, podemos observar como a aplicação da cor pode influenciar nossa percepção e transmitir sensações distintas, a exemplo a figura 11.

Figura 11 - Teoria das cores aplicadas a ilustrações.

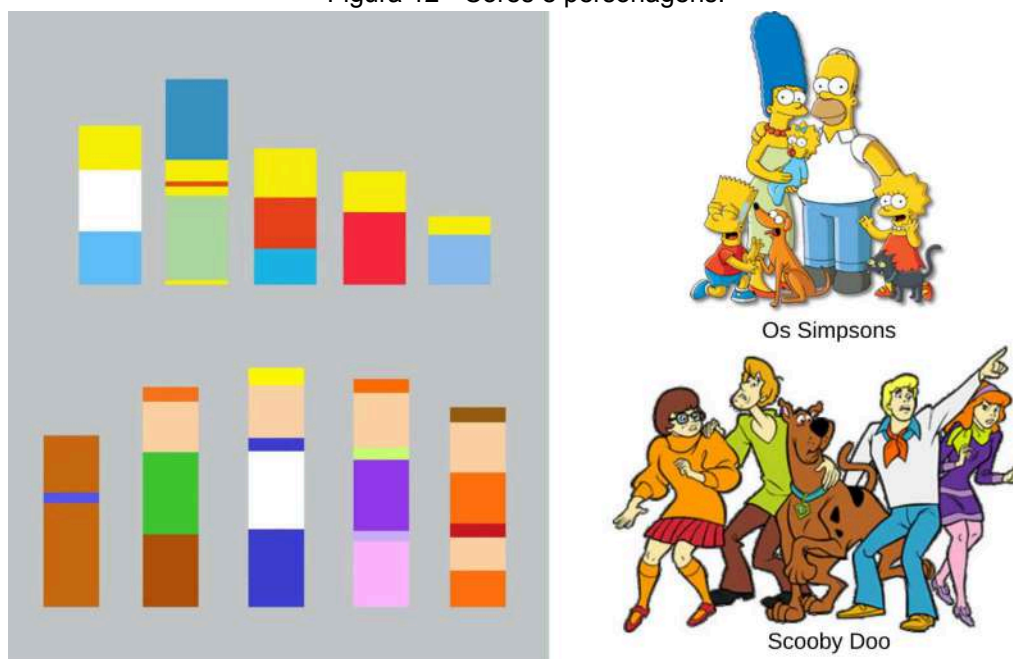


Fonte: Maulina (2020)

Uma regra importante seria não selecionar muitas cores, o simples transmite melhor, e a escolha de uma cor principal trará maior harmonia, ou seja, é necessário que haja uma hierarquia de cores, onde uma cor será dominante, e as outras irão complementar sem competição (BaM Animation, 2020).

Paleta de cores bem elaboradas, são semelhantes a silhueta, significando que uma paleta de cores bem elaborada pode servir para reconhecer uma personagem sem nenhum outro elemento presente, ou seja, a junção de forma e cor pode resultar em um personagem facilmente reconhecível.

Figura 12 - Cores e personagens.



Fonte: BaM Animation (2020)

A cor também pode agir como um significante do ambiente onde o personagem se encontra, ela serve de forma a contar uma história, por exemplo, se um personagem é criado com uma paleta em tons frios como azul, pode ser um significante de um ambiente frio ou triste, já se a paleta predominar cores quentes como vermelho, pode significar um ambiente quente ou agressivo.

Desse modo, ao utilizar a cor, deve-se ter em mente seu significado e que sensação se quer transmitir a quem visualiza, um bom exemplo da utilização da cor e seus significados, seriam os personagens da animação Divertidamente (2015), onde cada personagem que representa uma emoção, tem sua cor característica, como vemos na figura 13.

Figura 13 - Divertidamente



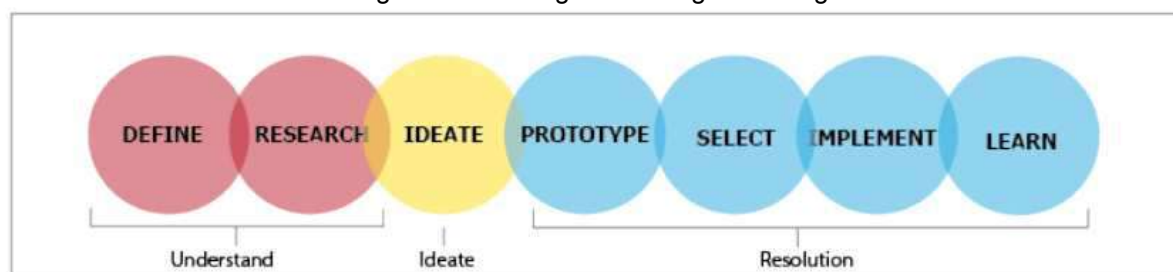
Fonte: Disney.com.br⁹, 2024

2.3 DESIGN THINKING

Existem diversas variações dos processos cognitivos envolvidos no Design Thinking, o modelo o qual utilizaremos para adaptar neste projeto será o desenvolvido por Paul Harris e Gavin Ambrose (2009). Como mostrado na Figura 14, nesse modelo metodológico os estágios são separados em 3 áreas focais, que consistem em Entender, Idealizar e Resolução (tradução livre).

A primeira área consiste nos estágios de Definir e Pesquisar, que se caracterizam pela definição do problema. A segunda área de Ideação consiste no estágio de geração de algumas soluções. A última área possui os estágios de Prototipação, Seleção, Implementação e Aprender, e consiste em selecionar e aplicar a solução.

Figura 14 - Fluxograma Design Thinking.



Fonte: Basic Design Thinking process. (Harris & Ambrose 2009)

⁹ Referência: <https://x.gd/wStl2>

Desenvolvendo sobre os aspectos do Design Thinking, podemos observar semelhanças entre as etapas técnicas do design thinking, com as etapas livres e criativas do concept-art. A definição e pesquisa, apresentada como a área de compreensão no Design thinking, tem por objetivo entender o problema apresentado para então propor e desenvolver soluções, nesse caso o problema que se apresenta no design de personagem, é o de trazer à tona uma ideia de um universo novo, irreal ou adaptado. Em outras palavras, é dar vida a uma personalidade fictícia idealizada, trazendo à tona o sonho do idealizador.

Para dar vida a essa ideia, é necessário pesquisar sobre o que se quer criar, para então idealizar como se quer que ela seja, gerando alternativas. No concept art essa geração acontece através de uma sequência de desenhos simples, que vão sendo elaborados à medida que decisões dentro do processo criativo vão sendo feitas.

Ao prototipar, vamos selecionar as alternativas que mais se relacionam e ressoam com a história e o objetivo final, para então selecionar o design que será utilizado para poder implementá-lo, ou seja, mostrar ao seu público-alvo o que foi desenvolvido, e então, podemos aprender com os resultados obtidos ao final desse processo.

Sendo assim, aplicando a técnica do concept art e suas etapas no design thinking teremos uma sequência de passos a serem seguidos que serão descritos no tópico de Procedimentos.

3. METODOLOGIA

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa se caracteriza como sendo de caráter aplicado, pois tem como propósito não somente expandir o conhecimento disponível sobre design de personagens e concept-art, como também aplicar na prática e desenvolver uma solução para a problemática apresentada. A pesquisa Aplicada tem por característica o seu interesse prático no que diz respeito à aplicação de seus resultados na solução de problemas que ocorrem na realidade (Marconi & Lakatos, 2017).

Tendo em vista o objetivo geral deste projeto, podemos assumir que se trata de uma pesquisa de cunho exploratório, visto que trata de compreender mais a fundo as técnicas de design de personagem e concept-art no objetivo de produzir um personagem como resultado final para este projeto. A pesquisa exploratória consiste na formulação de questões com a finalidade de descrever hipóteses, aumentar a familiaridade do pesquisador com o assunto de pesquisa, e modificar e clarificar conceitos (Marconi & Lakatos, 2017).

Com relação à abordagem, esta foi de cunho qualitativo, pois possui caráter subjetivo na análise de dados, não necessitando da utilização de métodos ou técnicas analíticas estatísticas.

A pesquisa qualitativa (...) está relacionada aos significados que as pessoas atribuem às suas experiências do mundo social e a como as pessoas compreendem esse mundo. Tenta, portanto, interpretar os fenômenos sociais (interações, comportamentos, etc.), em termos de sentidos que as pessoas lhes dão; em função disso, é comumente referida como pesquisa interpretativa (Brandão, 2001, p.13)

Quanto ao método projetual adotado, tendo sido pré-estabelecido como objetivo deste projeto a criação de um personagem, foi utilizada a técnica criativa do concept art, com o auxílio do método do Design Thinking de forma adaptada. Ambas foram combinadas a fim de haver uma melhor organização.

Os passos do Concept-Art de Personagens consistem em: Briefing; Identificação do Problema; Expansão de Ideias; Materialização do Personagem; A História e Aparência Física do Personagem. Não há uma ordem específica para a realização dessas etapas, sendo assim a combinação com o Design Thinking auxiliou no processo de organização, já que esse método possui etapas claras e

bem ordenadas, sendo elas: Definir, Pesquisar, Idealizar, Prototipar, Selecionar, Implementar e Aprender.

3.2 PÚBLICO-ALVO E GÊNERO TEXTUAL

O público-alvo selecionado para esse projeto foi o público feminino. Dentro deste público, foi necessário nichar de forma mais específica, nesse caso, esse público é consumidor de mídias como jogos, animações, filmes, séries e livros do gênero de fantasia.

A palavra Fantasia se caracteriza, de acordo com o Dicionário Online de Português, como “Imaginação criadora; ficção”. Coisa que não tem existência real, mas apenas ideal.”. Em termos de gênero, a Fantasia pode ser tida como obra artística (livro, pintura, filme, etc.) sem ligação com a realidade. Isto é, com relação ao mundo das artes, a fantasia é um gênero que se mostra com elementos irreais como magia e poderes sobrenaturais.

A Fantasia difere da Ficção Científica e do Horror, apesar disso é possível haver uma sobreposição de gêneros, nesse caso consideramos o gênero da Fantasia como tendo subgêneros que se caracterizam pela junção com outros gêneros, sendo esses:

- Fantasia sombria (fantasia que envolve elementos do terror);
- Alta fantasia (fantasia que ocorre em mundos alternativos, geralmente com elementos medievais);
- Baixa fantasia (Fantasia que ocorre no mundo real);
- Fantasia romântica (fantasia com temas românticos, geralmente amor ou drama);
- Fantasia científica (fantasia com ficção científica).

Sendo a Fantasia um gênero muito popular nas mídias, ela abrange uma grande variedade de públicos tanto masculino quanto feminino, mas como mencionado anteriormente, para a realização desse projeto, o público selecionado foi o feminino, visto que é desejável direcionar o personagem a ser criado para o Female Gaze.

Em 1975, Laura Mulvey veiculou o termo Male Gaze, que seria o olhar masculino sobre a mulher, como forma de objetificação e sexualização de corpos femininos em diversas mídias, mais especificamente no cinema. Ele pode vir de

quem consome a mídia, de como ela é disposta, de quem a produz, e de seus personagens

Num mundo ordenado pelo desequilíbrio sexual, o prazer em olhar foi dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino. O Male Gaze determinante projeta sua fantasia na figura feminina que é estilizada de acordo. No seu tradicional papel feminino exibicionista, são simultaneamente olhadas e exibidas, com a sua aparência codificada para um forte impacto visual e erótico, de modo que se pode dizer que conotam o “para-ser-olhada”. As mulheres apresentadas como objecto sexual são leit-matiff do espectáculo erótico: das pin-ups ao strip-tease, de Ziegfeld a Busby Berkeley, ela mantém o olhar, brinca com e significa o desejo masculino, o mainstream combina perfeitamente o espectáculo com narrativa (Mulvey, 1975, p.808-p.809; tradução livre).

No artigo “Afinal, o que é Female Gaze?” Flavia Doria (2019) nos dá insights sobre esse assunto, Doria (2019) nos encaminha por diversos estereótipos femininos direcionados ao olhar masculino.

Super-heroínas em roupas desconfortáveis correndo de salto alto. Vítimas nuas e sensuais em cenas de terror. Vilãs femme fatale. Lolitas. Casais lésbicos que mais parecem saídos de um pornô. Até mesmo dramas com poderosos discursos podem exibir silhuetas filmadas de cima a baixo. Já vimos esses todos (Doria, 2019).

Ao nos distanciarmos do Male gaze, nos deparamos com o Female Gaze que, em tradução literal, significa “Olhar Feminino”. Poderíamos supor que Female Gaze é a oposição direta ao Male Gaze, entretanto não é assim que é observada essa narrativa. Filmes como Magic Mike XXL (2015), que demonstram a objetificação do corpo masculino por exemplo, não podem ser considerados feitos e apreciados através do olhar feminino, já que no filme esse olhar que predomina é o masculino, através da objetificação de seu próprio corpo. (Doria, 2019)

Tendo estabelecido o que é o Male Gaze, Responder o que é o Female Gaze é uma ação de extrema complexidade, é difícil definir o que é o desejo do olhar feminino.

O que as mulheres pensam? O que sonham? O que sentem? Como sentem? Essas são respostas que podem ser exploradas em filmes, séries e livros através de personagens complexas, narradoras ou do próprio discurso da obra em si, quando abordamos os assuntos levando em consideração vivências e vozes femininas e feministas. (Doria, 2019)

De acordo com Joey Soloway, roteirista não-binário, em discurso para o TIFF em 2016, o Female Gaze é muito mais do que uma reversão de papéis, é uma forma de sentir, em vez de apenas ver. O Female Gaze convida o consumidor da mídia a sentir como uma mulher sente.

Poderia ser pensado como uma câmera subjetiva que tenta entrar no protagonista, especialmente quando o protagonista não é um homem cis. Ele usa o frame para compartilhar e evocar uma sensação de estar sentindo, em vez de vendo – os personagens (...). Coisas que você talvez assiste, eu posso dizer que uma mulher escreveu e dirigiu porque me sinto segura (...), as emoções estão sendo priorizadas sobre a ação (Soloway, 2016; tradução livre).

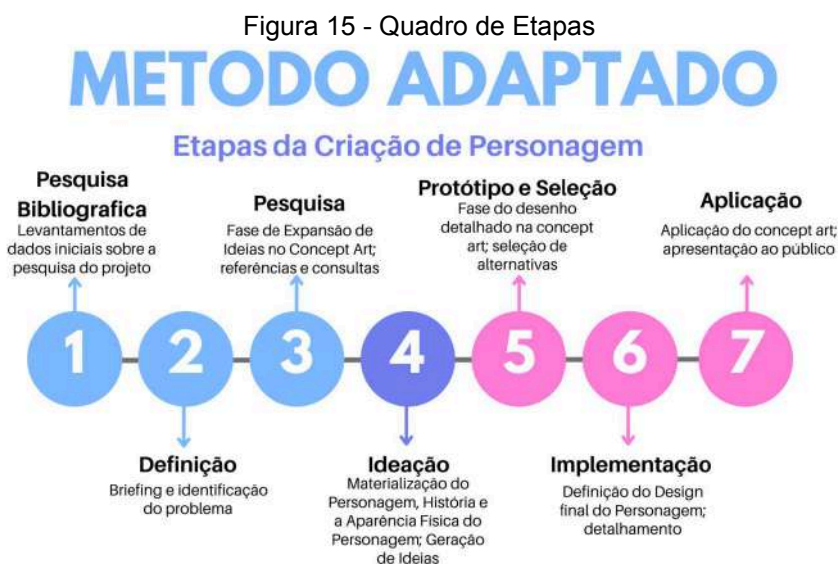
Sendo assim, ao abordar o público feminino, é necessário produzir um personagem que traduza as características que mulheres mais sentem necessidade de representação, é necessário entender as necessidades femininas.

Então, para atingir o objetivo de representar o female gaze em um personagem, devemos perguntar o que essas mulheres querem ver, como elas imaginam um personagem que as agrada, com quem se identificam, ou com quem se sentem atraídas, e para tal, houve a necessidade de consultar esse público, a fim de conhecê-lo, e aplicar algumas de suas opiniões e desejos à solução do projeto.

3.3 PROCEDIMENTOS

Tendo em mãos a definição do Concept Art e do método do Design Thinking, foi possível estabelecer uma sequência de etapas de forma adaptada para melhor atender o objetivo geral e objetivos específicos deste projeto.

Para equilibrar o processo criativo livre do Concept Art, foi decidido implementar o Design Thinking ao processo, configurando teor mais técnico e objetivo ao processo, sendo assim, seguem as etapas do método projetual adaptado na figura 15.



ETAPA 1 - Pesquisa Bibliográfica: Durante esta etapa ocorreu o levantamento de dados, conceitos e diretrizes, e investigação de métodos e técnicas em artigos, vídeos e documentários.

ETAPA 2 - Definição: Esta etapa representa a fase de Briefing e identificação do problema do Concept Art, nela foi realizada uma consulta com o público-alvo selecionado através de formulários enviados via E-mail, Whatsapp e compartilhados em plataformas sociais como Instagram e Twitter e em canais do Telegram onde o público-alvo se concentra. (APÊNDICE A) Essa etapa definiu a temática dentro do nicho pré estabelecido, e principalmente a personalidade e essência do personagem que foi produzido.

ETAPA 3 - Pesquisa: Esta etapa se assemelha à fase de Expansão de Ideias no Concept Art. Após a definição do tema, foi necessário a busca por referências visuais através de plataformas como Pinterest e DevianArt (Plataformas de pesquisa de imagens e arte, respectivamente). Também foram observados obras e personagens relacionados à temática visual selecionada para o projeto na Etapa 2.

ETAPA 4 - Ideação: Esta etapa representa a fase de Materialização do Personagem, onde houve a criação da história e conceito do personagem, utilizando das técnicas fornecidas previamente no tópico 2.1 Concept Art como ferramenta criativa no Design de Personagem; a partir disso, houve a criação de uma série de alternativas para o design visual do personagem, tendo como base a pesquisa até então realizada. Essa geração ocorreu através de croquis de forma digital, utilizando o software Ibis Paint X, os desenhos foram feitos sem muitos detalhes, a fim de estudar silhueta e forma, para agilizar o processo.

ETAPA 5 - Protótipo e Seleção: Nesta fase, foram realizados diversos testes e opções mais detalhadas, a fim de selecionar a melhor solução de design, devido a grande dificuldade em selecionar um design, utilizamos do auxílio de um grupo de especialista composto por cinco integrantes do convívio pessoal da autora, que também fazem parte do público-alvo e responderam o questionário inicial, o grupo formado manteve a comunicação através de um grupo de Whatsapp, onde as 5 integrantes puderam opinar durante grande parte do processo do design até a seleção do design final.

ETAPA 6 - Implementação: Nesta etapa, ocorreu a seleção final do design, a partir disso, uma folha de rotação do personagem foi criada, seguida e uma folha de

expressões, então foi feito um detalhamento dos elementos e a criação de uma diversidade de artes completas, a fim de mostrar a personalidade e essência da personagem. Esse processo auxiliou a próxima etapa.

ETAPA 7 - Aplicação: Nessa etapa final, foi feita uma organização de todos os elementos produzidos na Etapa 6. O material organizado foi apresentado ao público através de um questionário do Google forms, e foi enviado a todas que deixaram o seu contato com o objetivo de participar desta etapa da pesquisa. O público foi questionado sobre a qualidade do material apresentado, e se o mesmo atingiu suas expectativas.

3.4 CRONOGRAMA

Dada as etapas, foi formulado o seguinte cronograma para o desenvolvimento do projeto

Tabela 01 - Cronograma do projeto.

	PRIMEIRA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCEIRA SEMANA	QUARTA SEMANA
DEZEMBRO	Etapa 1	Etapa 2		
JANEIRO	Etapa 3	Etapa 4	Etapa 5	
FEVEREIRO	Etapa 5	Etapa 6	Etapa 7	
MARÇO	Etapa 7		Atividades não listadas como Etapas	
ABRIL	Atividades não listadas como Etapas		Finalização do projeto, e correções necessárias	

Fonte: A autora (2023)

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

4.1 ETAPA 1: PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Nesta etapa foi onde foram realizadas todas as pesquisas e análises apresentadas inicialmente neste documento.

4.2 ETAPA 2: BRIEFING E COLETA DE DADOS COM O PÚBLICO

Após toda coleta e organização de dados realizada durante a pesquisa bibliográfica, partimos para a etapa 2, referente ao briefing. Nessa parte tivemos a criação do questionário que foi distribuído nas diversas plataformas digitais, seguindo para a coleta e organização dos dados fornecidos pelo questionário, e então a análise dos mesmos, selecionando a temática do projeto.

4.2.1 Questionário com o público-alvo

O questionário conta com 17 questões principais, que tem por objetivo conhecer o público e os seus interesses, de forma a produzir um personagem que o cative

As três primeiras perguntas são relacionadas aos dados do público, sendo elas: qual é a faixa etária, com opções de 18 a 30 anos; qual o nível de escolaridade; e quais tipos de mídia do gênero fantasia ela consome.

Em seguida, as três próximas questões foram voltadas à ambientação, com questões um pouco mais complexas a fim de identificar quais subgêneros e estéticas são mais relevantes para o público. As próximas questões consistem em: Dentro do gênero Fantasia, qual subgênero você mais consome? Com as seguintes opções de múltipla escolha:

- Fantasia Científica: Universo onde se dá explicação “realista”, como ciência ou tecnologia, a elementos sobrenaturais impossíveis na realidade de fato, tem aspecto futurista. Ex.: Doctor Who (Série, 1963 - 2023), Star Wars (Série de filmes, 1977 - 2019), Frankenstein (Livro, 1818)

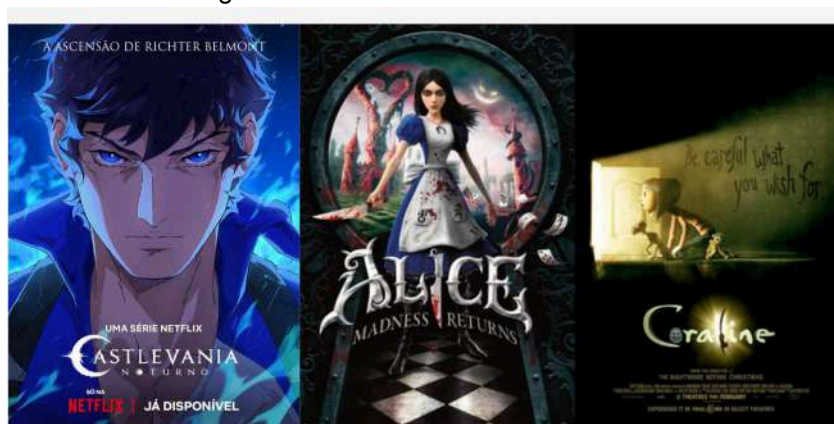
Figura 16 - Obras de Fantasia Científica



Fonte: Wallbank¹⁰ (2023); Disney+¹¹ (2020); Darkside Books¹² (2017)

- Fantasia Sombria: Universo com atmosfera sombria, ou uma sensação de horror e medo, pode atingir o grotesco. Ex.: American McGee's Alice (Série de jogos, 2000 e 2011), Castlevania (Animação, 2017-2023, e série de jogos, 1986-2019), Coraline (Livro, 2002, e animação, 2008).

Figura 17 - Obras de Fantasia Sombria



Fonte: Netflix¹³, 2023; Eletronic Arts, 2011¹⁴; Estúdio Laika¹⁵, 2008

- Fantasia Gótica: Elementos sentimentais e melodramáticos associados ao terror, medo e loucura, com presença do imaginário sobrenatural (demônios, fantasmas, vampiros...). Ex.: Carmilla: A Vampira de Karnstein (Conto, 1872), A colina escarlate (Filme, 2015), A Noiva Cadáver (Animação, 2004)

¹⁰ Referência: <https://x.gd/i1y4o>

¹¹ Referência: <https://x.gd/48Hq8>

¹² Referência: <https://x.gd/4wfwK>

¹³ Referência: <https://x.gd/smlR6>

¹⁴ Referência: <https://x.gd/imhTZ>

¹⁵ Referência: <https://x.gd/wd4vN>

Figura 18 - Obras de Fantasia Gótica



Fonte: Warner Bros¹⁶, 2004; Universal Pictures¹⁷, 2015; Grupo Novo Seculo¹⁸, 2022

- Alta Fantasia: Universo alternativo com lugares fictícios, geralmente com elementos medievais. Ex.: The Witcher (Série de Livros, 1993 - 2013, Jogos, 2007-2018, e Série, 2019-2023), O Hobbit (Livro, 1937), Game Of Thrones (Série, 2011-2019)

Figura 19 - Obras de Alta Fantasia



Fonte: HarperCollins Brasil¹⁹, 2019; thewitcher.com²⁰, 2015; HBO²¹, 2011

- Baixa Fantasia: Traz elementos sobrenaturais e místicos ao mundo real. Ex.: Instrumentos mortais (Série de livros, 2007-2014), Percy Jackson e os Olimpianos (Serie de livros, 2005-2009), Harry Potter (Série de livros, 1998-2007)

¹⁶ Referência: <https://x.gd/2QEvv>

¹⁷ Referência: <https://x.gd/aNgzU>

¹⁸ Referência: <https://x.gd/MS48j>

¹⁹ Referência: <https://x.gd/J6Q4T>

²⁰ Referência: <https://x.gd/iJQOD>

²¹ Referência: <https://x.gd/nVjEZ>

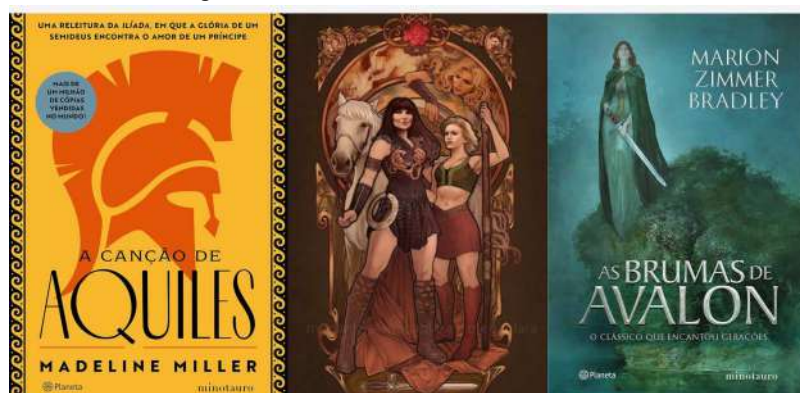
Figura 20 - Obras de Baixa Fantasia



Fonte: Editora Galera²², 2013; Editora Intrínseca²³, 2015; Pottermore Publishing²⁴, 2015

- Fantasia Histórica : Se passa em um período específico do tempo no passado. Ex.: A canção de Aquiles (Livro, 2011; Baseado na Ilíada de Homero do séc. VIII a.C.), Xena: a princesa guerreira (Série, 1995 - 2001; Grécia e Roma antiga). As brumas de Avalon (Livro, 1979; Inspirado nas Lendas Arturianas na Grã-Bretanha medieval séc. IV)

Figura 21 - Obras de Fantasia Histórica



Fonte: Planeta Minotauro²⁵, 2021; Megan Lara²⁶, 2019; Planeta Minotauro²⁷, 2018

- Fantasia Romântica: Universo com foco nas relações, sociais, sentimentais, políticas e românticas, com a presença de elementos sobrenaturais e/ou seres místicos. Ex.: Crepúsculo (Série de Livros, 2005-2008, e filmes, 2008-2012), A Corte de Rosas e Espinhos (Série de Livros, 2015-2021), Cinderela (Filme, 2015)

²² Referência: <https://x.gd/YEpZN>

²³ Referência: <https://x.gd/qJu3S>

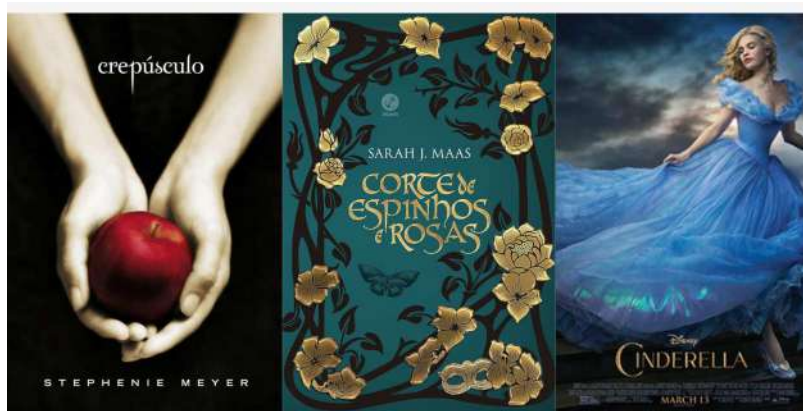
²⁴ Referência: <https://x.gd/ym6Hh>

²⁵ Referência: <https://x.gd/ueCNK>

²⁶ Referência: <https://x.gd/DSNMr>

²⁷ Referência: <https://x.gd/y6uJV>

Figura 22 - Obras de Fantasia Romântica



Fonte: Editora Intrínseca²⁸, 2009; Editora Galera²⁹, 2021; Disney³⁰, 2015

- Fantasia Distópica: Fantasia em cenário distópico, onde há sociedade com a presença de opressão, extrema desigualdade entre classes e abuso de poder. Ex.: Arcane (Animação, 2021), Rainha Vermelha (Série de livros, 2015-2018), Vampire in The Garden (Anime, 2022)

Figura 23 - Obras de Fantasia Distópica



Fonte: Netflix, 2023

Fonte: Editora Seguinte, 2021

Fonte: Netflix, 2022

Fonte: Netflix³¹, 2023; Editora Seguinte³², 2021; Netflix³³, 2022

Em seguida, a questão é qual desses subgênero é seu preferido, com as opções sendo as mesmas anteriormente descritas, porém sendo uma única escolha permitida. Logo após a questão foi quais das estéticas a seguir melhor condizem com as histórias que ela prefere, com as seguintes opções de múltipla escolha:

²⁸ Referência: <https://x.gd/n9gwx>

²⁹ Referência: <https://x.gd/Tq7pp>

³⁰ Referência: <https://x.gd/Es9sZ>

³¹ Referência: <https://x.gd/l7KwN>

³² Referência: <https://x.gd/731sJ>

³³ Referência: <https://x.gd/wfkoE>

→ Steampunk (Combinação de elementos vitorianos com tecnologia a vapor.)

Figura 24 - Exemplo de estética Steampunk



Fonte: Hrdina³⁴, 2019

→ Cyberpunk (Fusão de elementos futuristas, alta tecnologia e atmosfera urbana)

Figura 25 - Exemplo de estética Cyberpunk



Fonte: Sadlos³⁵, 2017

→ Horror (Atmosfera malévola, antinatural, sombria, com elementos desconfortáveis)

³⁴ Referência: <https://x.gd/oWkPW>

³⁵ Referência: <https://x.gd/fpUTt>

Figura 26 - Exemplo de estética Horror

Fonte: PATVIT³⁶, 2018

→ Solarpunk (Atmosfera pacífica, presença de elementos naturais, associação de natureza e tecnologia)

Figura 27 - Exemplo de estética Solarpunk

Fonte: Krzywonos³⁷, 2017

→ Gótico (combinação de elementos sombrios e românticos.)

³⁶ Referência: <https://x.gd/98aCo>

³⁷ Referência: <https://x.gd/Bw1rM>

Figura 28 - Exemplo de estética Gótica



Fonte: Chan³⁸, 2012

→ Ethereal (Atmosfera etérea, com cores suaves e elementos sublimes e divinas)

Figura 29 - Exemplo de estética Ethereal



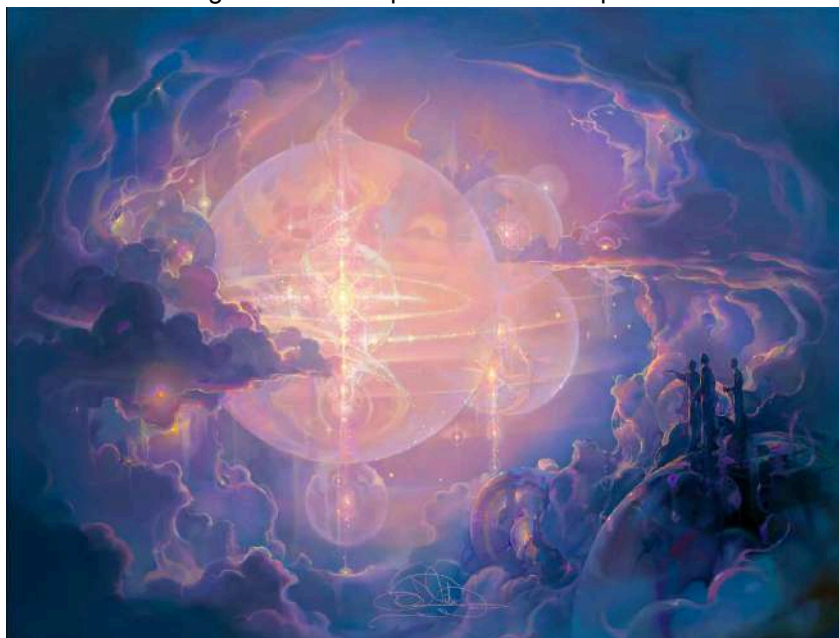
Fonte: Pitre³⁹, 2023

³⁸ Referência: <https://x.gd/LT5WM>

³⁹ Referência: <https://x.gd/uGPSX>

- Espacial (Elementos celestiais presentes, inspirada no céu noturno, com estrelas e planetas)

Figura 30 - Exemplo de estética Espacial



Fonte: Pitre⁴⁰, 2023

A partir deste ponto, as quatro últimas principais questões foram voltadas a construção do personagem em si, sendo as questões seguintes: se prefere personagens com os quais ela se identifica ou que se sente atraída; qual arquétipo de personagem prefere, com as opções de vilão, anti-herói, vítima e aventureiro; quais traços da personalidade combinam mais com o arquétipo escolhido, com as opções de múltipla escolha, altruísta, introvertido, extrovertido, neurótico, imaginativo, simpático, antipático, disciplinado, rebelde, benevolente, malevolente e maquiavélico; e, por fim, a última questão relacionada a qual gênero do personagem ela imaginou.

Ao final também foram disponibilizadas algumas questões onde poderiam deixar exemplos a mais de obras, personagens ou ambientes, para auxiliar na montagem das referências visuais futuramente.

4.2.2 Coleta e análise de dados

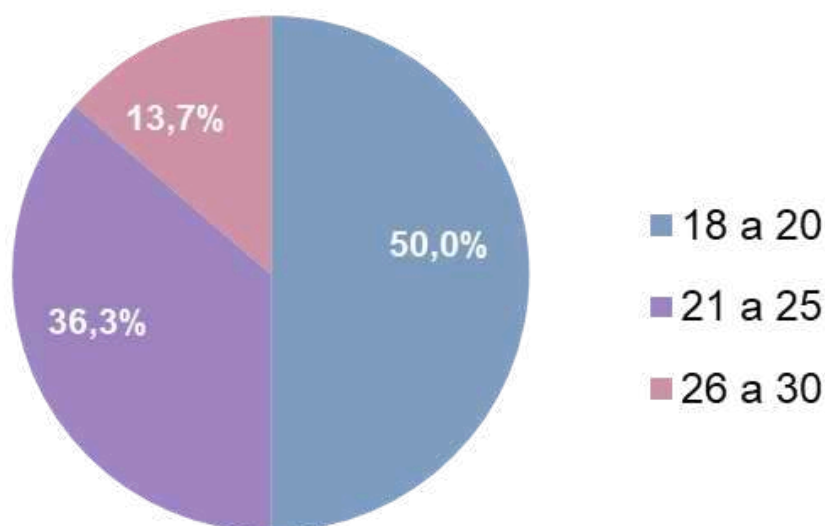
O questionário foi disponibilizado para o público alvo através das plataformas de rede social Instagram e X (Twitter), e aplicativos de mensagem Telegram e

⁴⁰ Referência: <https://x.gd/0w6Sb>

Whatsapp, durante o período de 19/12/2023 a 12/01/2024, que, ao final do tempo determinado, obteve um total de 234 respostas.

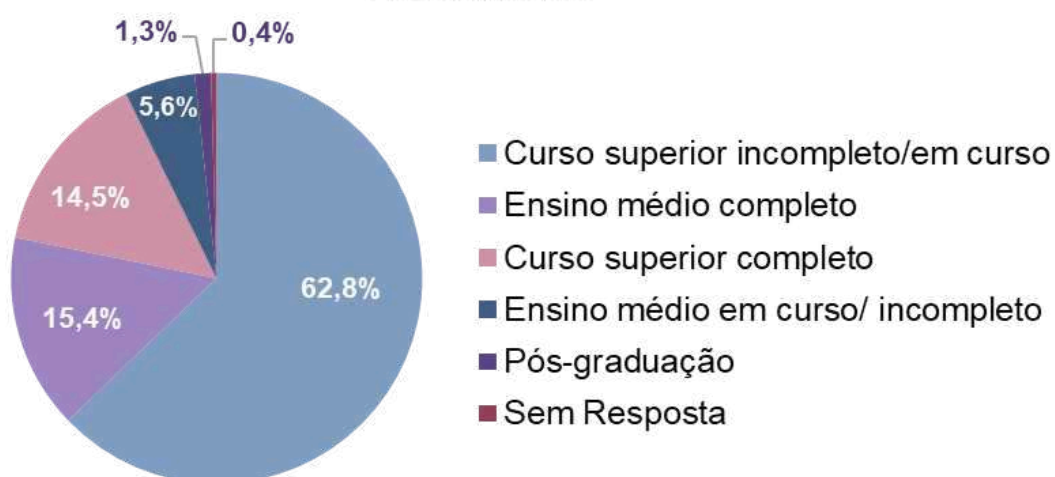
Das 234 respostas, 50% faziam parte da faixa etária entre 18 a 20 anos, como exemplificado no gráfico 1, e a maioria do público que respondeu possui escolaridade em nível superior em curso ou incompleto, como mostrado no gráfico 2.

Gráfico 01 - Faixa Etária



Fonte: A autora, 2024

Gráfico 02 - Escolaridade



Fonte: A autora, 2024

A tabela 1 a seguir mostra os tipos de mídias que o público consome, e logo após, na tabela 2 temos os tipos de subgeneros de fantasia mais consumidos

Tabela 02 - Tipos de mídias consumidas

Item	Contagem	Porcentagem
Livros	182	77,8%
Quadrinhos/Mangá	87	37,2%
Animações/Anime	87	37,2%
Séries/Filmes	33	14,1%
Jogos	31	13,2%
Total Geral	420	179,5%
Total de Respostas	234	100%

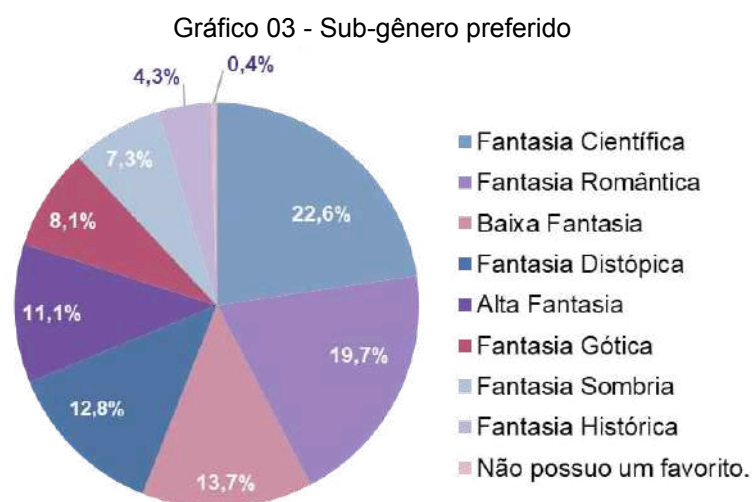
Fonte: A autora, 2024

Tabela 03 - Tipos de sub-gêneros consumidos

Item	Contagem	Porcentagem
Baixa Fantasia	140	59,8%
Fantasia Científica	128	54,7%
Fantasia Romântica	112	47,9%
Fantasia Distópica	112	47,9%
Alta Fantasia	107	45,7%
Fantasia Gótica	87	37,2%
Fantasia Sombria	64	27,4%
Fantasia Histórica	53	22,6%
Total Geral	803	343,2%
Total de Respostas	234	100,0%

Fonte: A autora, 2024

O gráfico 3 é referente ao sub-gênero preferido de cada resposta obtida, as três mais respondidas foram fantasia científica, romântica e baixa fantasia.



Fonte: A autora, 2024

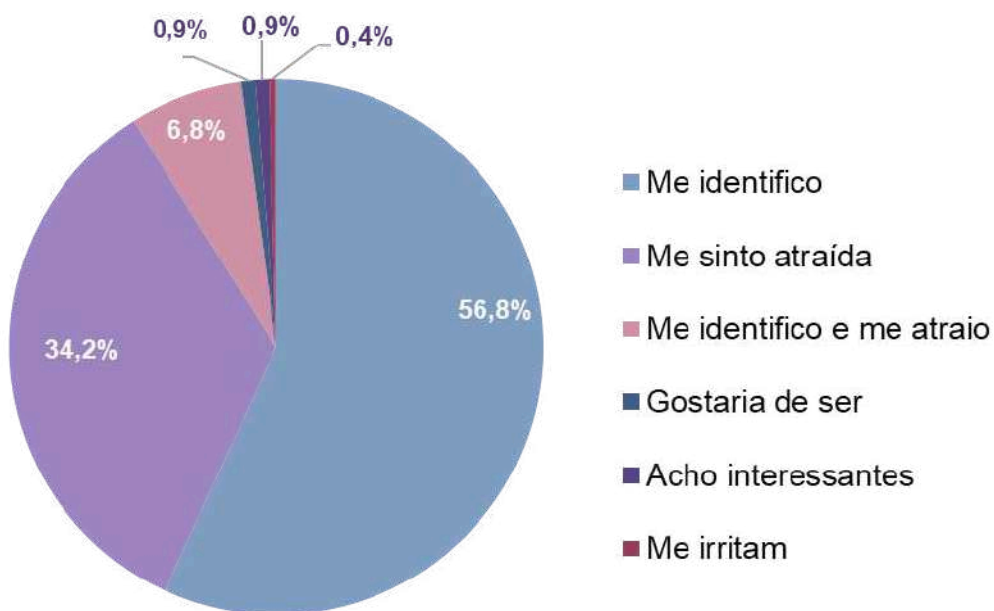
A tabela 3 se refere aos tipos de estéticas mais respondidas, onde as três mais frequentes são Espacial, Solarpunk e Gótico. Em seguida o gráfico 4 mostra a porcentagem do tipo de conexão que o público prefere com os personagens, onde a maioria prefere personagens com os quais se identificam.

Tabela 04 - Tipos de estéticas mais respondidas

Item	Contagem	Porcentagem
Espacial	91	38,9%
Solarpunk	90	38,5%
Gótico	89	38,0%
Steampunk	63	26,9%
Cyberpunk	59	25,2%
Horror	53	22,6%
Ethereal	48	20,5%
Medieval	2	0,9%
Sem Resposta	2	0,9%
Mundo Real	1	0,4%
Dark Academia	1	0,4%
Total Geral	499	213,2%
Total de Respostas	234	100,0%

Fonte: A autora, 2024

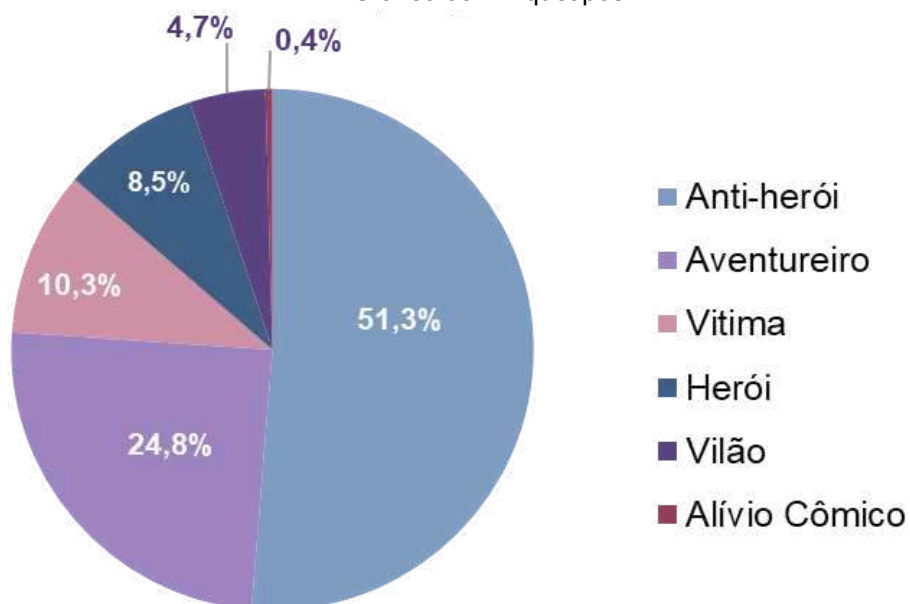
Gráfico 04 - Preferência de conexão com o personagem



Fonte: A autora, 2024

O gráfico 5 mostra os arquétipos favoritos do público, sendo o mais predominante o de Anti-herói, e a tabela 4 se refere aos traços de personalidade mais respondidos pelo público, sendo os três mais respondidos rebelde, imaginativo e maquiavélico.

Gráfico 05 - Arquétipos



Fonte: A autora, 2024

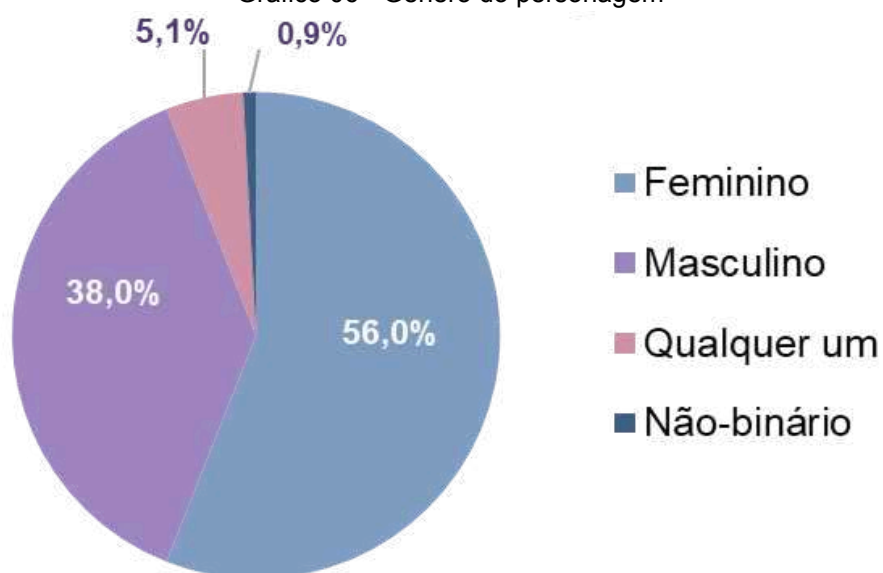
Tabela 05 - Traços de personalidade mais respondidos

Item	Contagem	Porcentagem
Rebelde	119	50,9%
Imaginativa	119	50,9%
Maquiavélico	85	36,3%
Simpático	74	31,6%
Altruísta	72	30,8%
Introversa	63	26,9%
Extroversa	59	25,2%
Benevolente	58	24,8%
Neurótica	43	18,4%
Antipático	30	12,8%
Disciplinado	29	12,4%
Malevolente	10	4,3%
Total Geral	761	325,2%
Total de Respostas	234	100,0%

Fonte: A autora, 2024

O gráfico 6 é sobre o gênero que o público imagina ao ter em mente as respostas anteriores do questionário

Gráfico 06 - Gênero do personagem



Fonte: A autora, 2024

Analisando alguns dos dados apresentados, é possível observar no gráfico 6 e gráfico 5 respectivamente, que o público feminino tem uma maior tendenciosidade a personagens também femininos que desafiam os códigos éticos e morais tradicionais, e nesse aspecto é observado que o público também tem uma conexão maior com personagens com os quais se identifica, como visto no gráfico 4.

Acerca da ambientação e estética, embora fantasia gótica e sombria não tenham tido as maiores porcentagens em relação de consumo e preferências de subgênero como visto na tabela 2 e gráfico 3, pode-se observar que a estética gótica ficou entre as três mais mencionadas, em uma diferença numérica equiparada ao empate, no que diz respeito à ambientação na tabela 3, o que revela a relevância dessa estética para o público.

Apesar do Subgênero mais respondido não ser a ambientação e estética escolhida para o projeto, destaca-se o foco nas características do personagem a ser produzido, que foram de encontro com as preferências do público, ou seja, a ambientação ficou definida pela influência das 3 principais estéticas preferidas pelo público e pelo gosto pessoal da autora, e todos os demais requisitos foram seguidos, conforme posto pelas participantes da pesquisa.

Tendo então organizado e analisado os dados coletados, foi possível dar início ao processo de coleta de referências visuais.

4.3 ETAPA 3: PESQUISA E EXPANSÃO DE IDEIAS

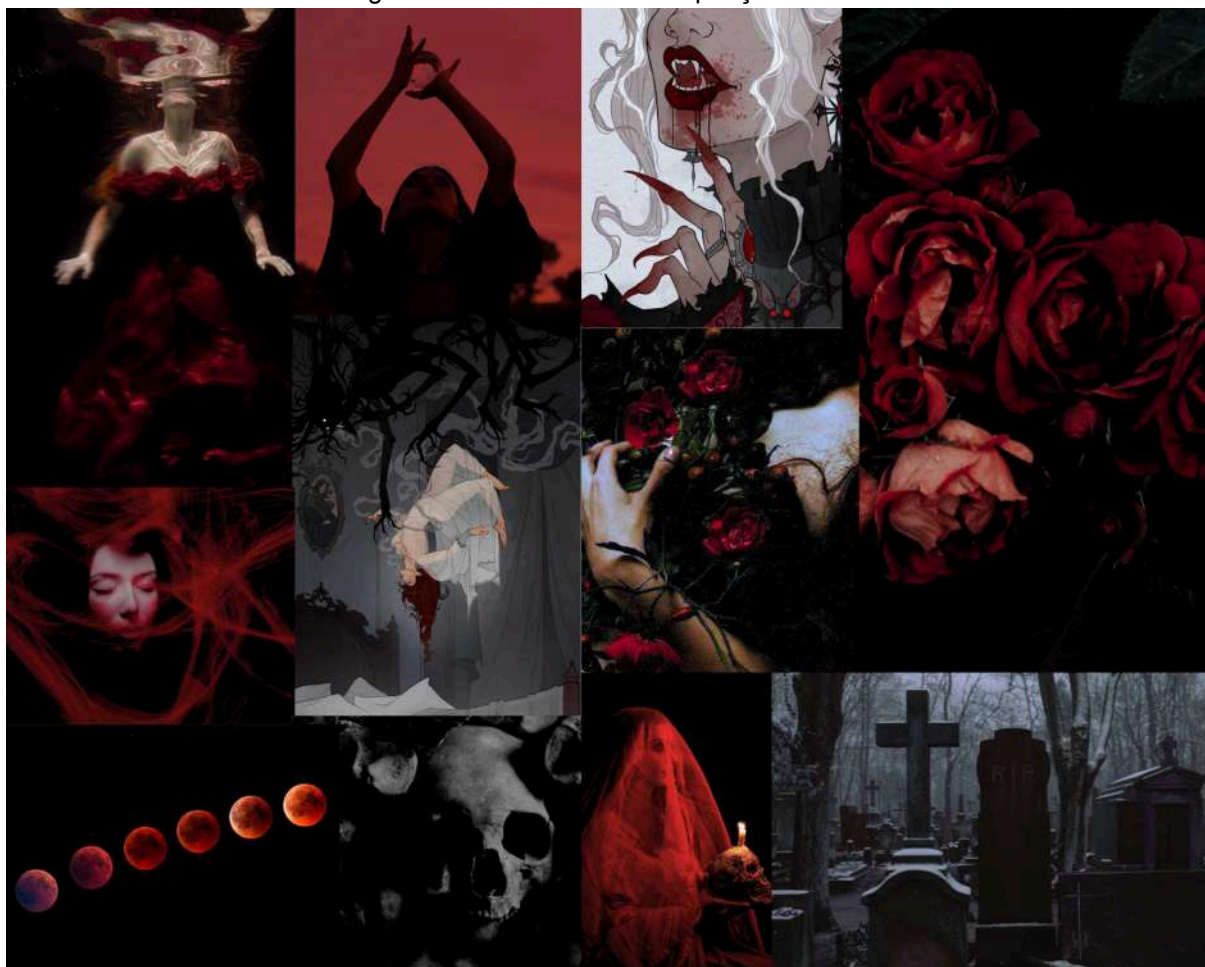
Como desenvolvimento inicial, a estética gótica irá ditar com maior frequência o rumo dos elementos apresentados na personagem, no Brasil o gênero textual gótico surgiu através do ultra romantismo, onde as obras tratavam de temas como o amor, a morte, a loucura, a tragédia e o sombrio. Sendo assim, esses temas estarão em mente durante toda composição tanto da história quanto da aparência da personagem.

Ficou estabelecido de forma básica e resumida, que a personagem será uma mulher, de arquétipo anti-heróico, com personalidade forte e desafiadora.

4.3.1 Moodboard

Estabelecendo então os conceitos básicos da estética gótica e da personalidade da personagem, foi possível montar um moodboard para se situar e guiar o rumo da história e ambientação da personagem como mostrado na figura 31.

Figura 31 - Moodboard de inspiração Gótica



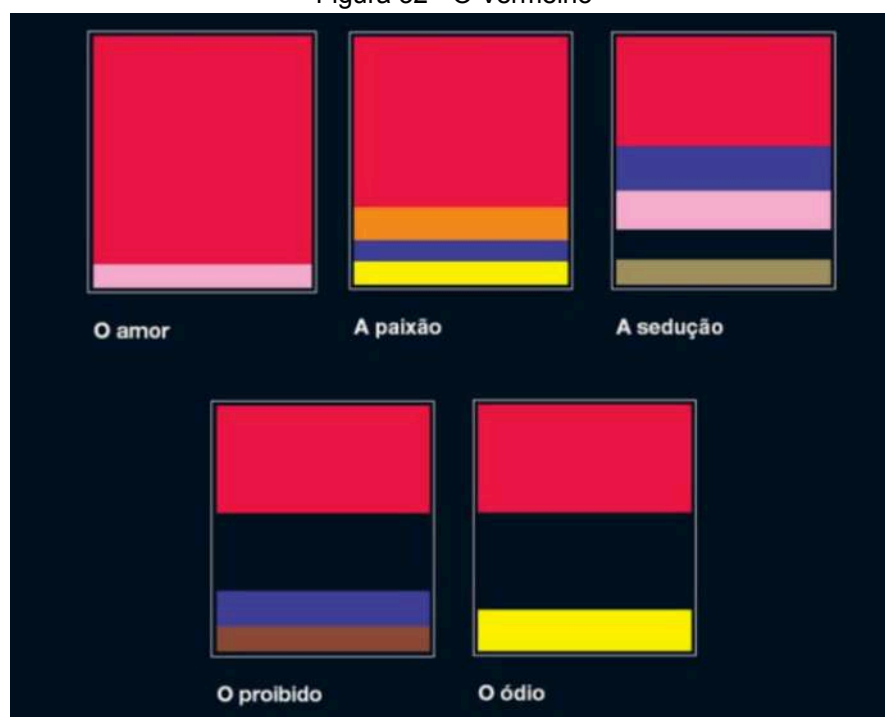
Fonte: A autora⁴¹, 2024

O moodboard contém elementos e simbologias que referem a estética gótica. As cores apresentadas, como o vermelho simbolizando o sangue, o amor, a paixão, a sedução, o proibido e o ódio.

Do amor ao ódio – o vermelho é a cor de todas as paixões, as boas e as más. Por detrás do simbolismo está a experiência: o sangue se altera, sobe à cabeça e o rosto fica vermelho, de constrangimento ou por paixão, ou por ambas as coisas simultaneamente. (Heller, 2014)

⁴¹Referências: <https://x.gd/TkByG>; <https://x.gd/MeXxa>; <https://x.gd/yD1gd>; <https://x.gd/ZvYDn>; <https://x.gd/4O4aQ>; <https://x.gd/a8j54>; <https://x.gd/ZDgco>; <https://x.gd/EjvAZ>; <https://x.gd/pPjt6>; <https://x.gd/BkcP2>; <https://x.gd/q3ebk>

Figura 32 - O Vermelho

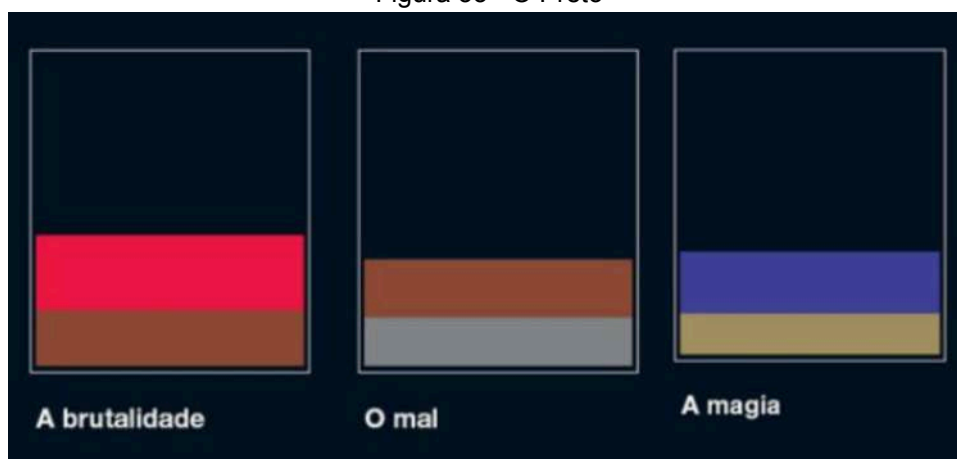


Fonte: Heller, 2014

Já a cor preta simboliza o sombrio, o poder, a violência e a morte. Como símbolos, podemos ver a representação do vampiro, símbolo recorrente na estética gótica, as caveiras e cemitério representando a morte e o luto, rosas vermelhas que podem ser de amor ou póstumas, o misticismo e a lua, representando a magia do gênero da fantasia.

O vermelho é o amor; mas vermelho com preto caracteriza o seu oposto, o ódio. A potencialização do ódio é brutalidade, selvageria, características que pertencem ao acorde cromático preto-vermelho-marrom – logicamente, aqui o preto é ainda mais intenso. (Heller, 2014)

Figura 33 - O Preto



Fonte: Heller, 2014

4.3.2 Personagens e Obras relevantes

Após o levantamento de referências para o moodboard, foi feita uma coleta de dados sobre personagens e obras que fossem relevantes durante o processo, as obras foram mais relevantes para a ambientação, enquanto algumas personagens a aparência ou a personalidade.

Algumas obras interessantes que se encaixam na estética determinada e que inspiraram grande parte da ambientação da personagem foram: Noiva Cadáver 2005; Penny Dreadful 2014; Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet 2007; Colina Escarlata 2015; Amorteamo 2015. Destaca-se a minissérie brasileira Amorteamo (2015), a qual houve uma grande inspiração no quesito de ambientação e estética gótica no nordeste brasileiro.

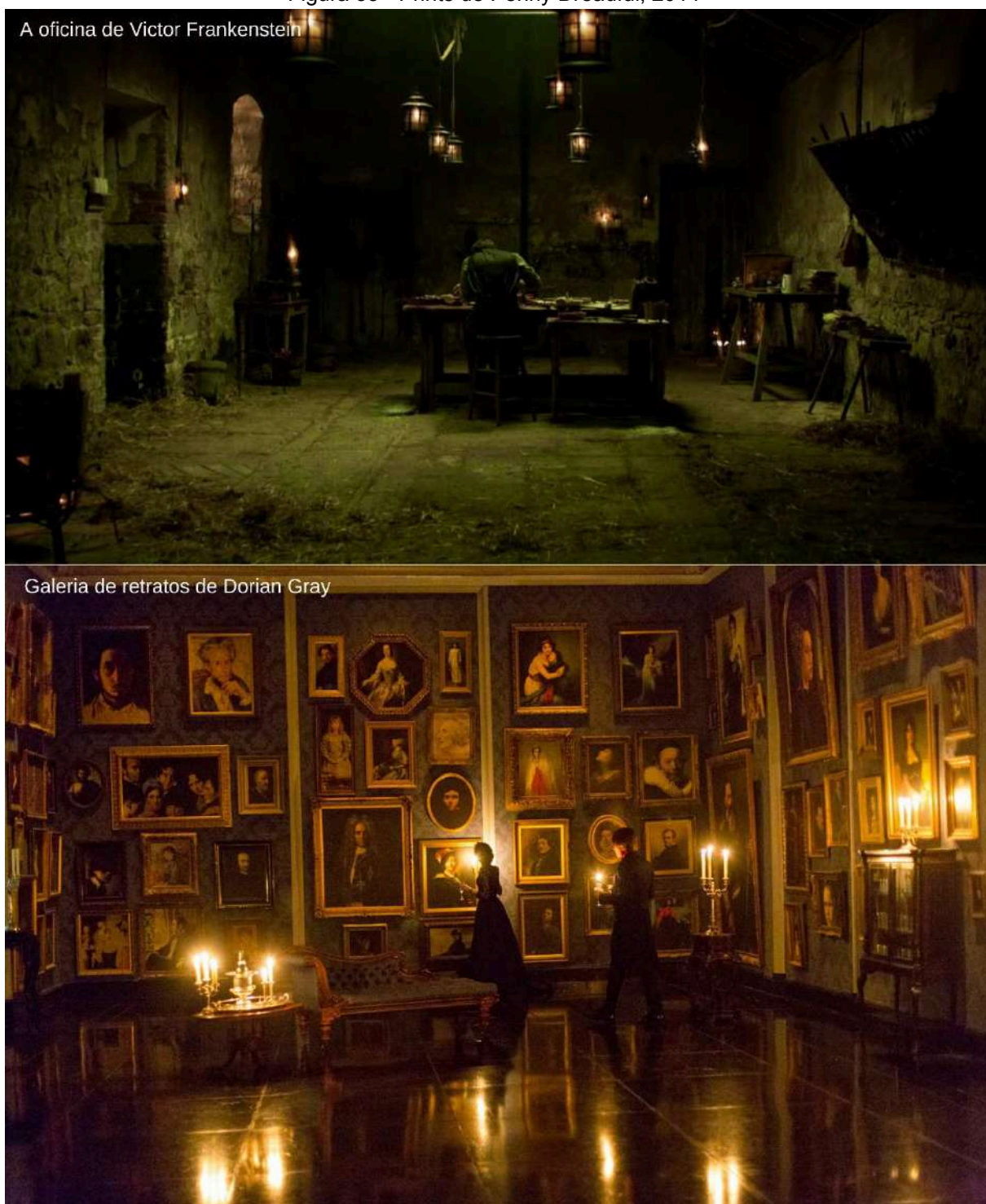
Figura 34 - Print de A Noiva Cadáver, 2005



Fonte: HBO Max, 2024

Em A Noiva Cadáver, os tons variam durante grande parte da animação entre o azul e cinza claro, ao azul e preto azulado, configurando frieza e morbidez a determinadas cenas, mas também uma certa delicadeza. De modo geral, as tonalidades servem para imergir o telespectador na frieza da noite e o amor da noiva morta, caracterizando os elementos da estética gótica.

Figura 35 - Prints de Penny Dreadful, 2014



Fonte: Prime Video, 2024

A série Penny Dreadful traz vários elementos do período vitoriano no século XIX na Inglaterra, e trata de recontar de forma sombria contos como os do romance científico e sombrio Frankenstein de 1818 da autora Mary Shelley e o Romance filosófico O Retrato de Dorian Gray de 1890 do autor Oscar Wilde, entre outras referências que a série traz, ela nos apresenta com diversos elementos do gênero

gótico, como os vampiros, demônios, a loucura e o horror, sendo este elemento algo incorporado no gótico, e não inerente a ele.

Figura 36 - Print de Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet 2007



Fonte: Prime Video, 2024

Em Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet, musical de terror melodramático dirigido por Tim Burton, nós temos elementos que indicam que a história se passa no século XIX em Londres, época comumente representada em obras góticas. Nesse musical, o sangue, o horror, o macabro e a comédia dramática se fazem presentes.

Figura 37 - Prints de A Colina Escarlata, 2015



Fonte: Prime Video, 2024

No filme *A Colina Escarlata*, temos diversos elementos que compõem o gênero gótico, o romance e o macabro andam juntos, e os elementos de suspense sobrenatural, com a presença de mistérios e fantasmas configuram o filme como sendo gótico e sombrio. A estética visual remete ao período Eduardiano na Inglaterra, durante o século XX.

Figura 38 - Print de *Amorteamo*, 2015



Fonte: Globo Play, 2024

A minissérie da Globo, *Amorteamo*, é um melodrama sobrenatural que se passa no séc. XX em Recife. A série tem diversas características do gótico, como a loucura, depressão, amor e a morte, esses elementos se destacam visualmente com a presença de cores dessaturadas e símbolos como o cemitério, a igreja assombrada e o bordel da cidade. A série faz um paralelo interessante com a história da *Noiva Cadáver*, e seus elementos ilustram como seria a ambientação de uma série gótica no nordeste brasileiro.

Com relação a personagens relevantes, as que inspiraram a aparência e personalidade são: Emily (*Noiva Cadáver* 2005); Vanessa Ives (*Penny Dreadful* 2014); Sweeney Todd (*Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet* 2007);

Amy Dunne (Gone Girl 2014); Malvina (Amorteamo 2015); Alice (Alice Madness Returns 2011).

Figura 39 - Emily



Fonte: HBO Max, 2024

“Quando toco a vela acesa, falta seu calor. Se me corto com a faca, não há dor. É verdade que ela vive e que a morte em mim está. Mas não deixo de sofrer; não demora, vai se ver, no meu rosto alguma lágrima rolar” (A Noiva Cadáver, 2005)

Figura 40 - Vanessa Ives



Fonte: Prime Video, 2024

Mas antes de qualquer outra palavra, você deve olhar em seu coração e me responder uma pergunta. Apenas uma. Se você foi tocada pelo demônio é

como ser tocada pelas costas da mão de Deus. Isso a torna sagrada de certo modo. Concorde? Isso a torna única, com uma certa glória. A glória do sofrimento, ainda que seja. Agora a minha pergunta. Você quer mesmo ser normal? (Penny Dreadful, 2014)

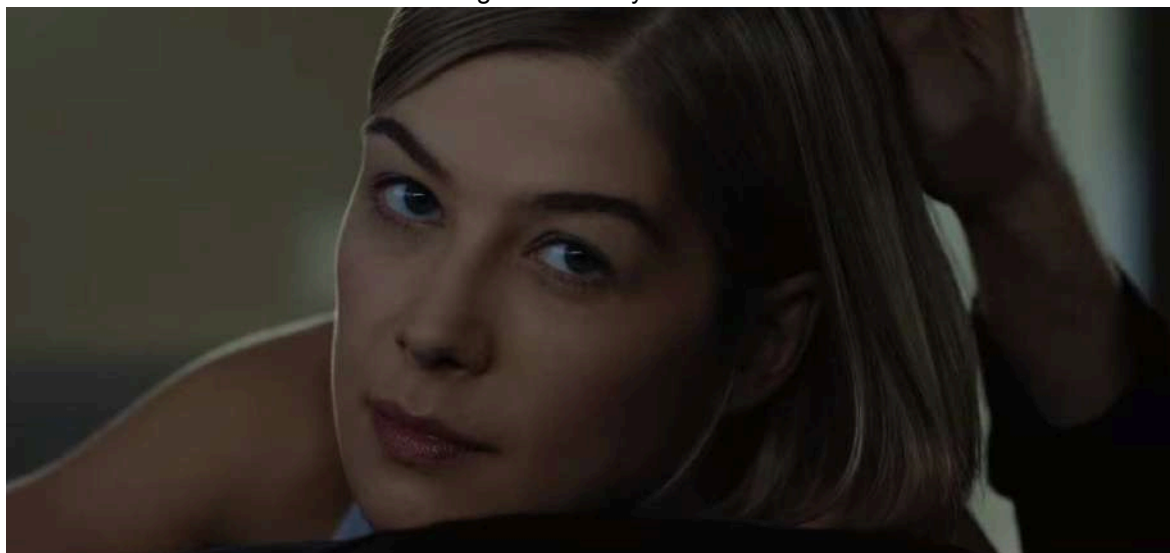
Figura 41 - Sweeney Todd



Fonte: Prime Video, 2024

“A dor faz as pessoas mudarem” (Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet, 2007)

Figura 42 - Amy Dunne



Fonte: Netflix, 2024

“Nick Dunne tirou meu orgulho, minha dignidade, minha esperança e meu dinheiro. Ele tirou e tirou de mim até que eu não existisse mais. Isso é assassinato.” (Gone Girl, 2014)

Figura 43 - Malvina



Fonte: Globo Play, 2024

“A morte nunca me assombrou, eu gosto dela... Meu maior fantasma sempre foi a solidão.” (Amorteamo, 2015)

Figura 44 - Alice



Fonte: Eletronic Arts, 2012

“Você me usou e abusou de mim, mas você não vai me destruir!” (Alice Madness Returns, 2011)

A personagem Alice (Alice Madness Returns 2011) teve uma forte influência na aparência e personalidade da personagem, já Vanessa Ivys (Penny Dreadful 2014), Amy Dunne (Gone Girl 2014) e Malvina (Amorteamo 2015) inspiraram uma

parte da construção da personagem em conjunto com as preferências de personalidade do público.

Figura 45 - Aparência Alice



Fonte: Eletronic Arts, 2012

4.4. ETAPA 4: IDEIAÇÃO, HISTÓRIA E MATERIALIZAÇÃO DO PERSONAGEM,

Nessa etapa, tomando como base toda pesquisa de elementos visuais e narrativos analisados até aqui, houve a construção da história da personagem, seguido de gerações de alternativas não detalhadas, tendo em mente que esta etapa é não-linear, ou seja, o processo de esboçar ocorre em conjunto com o de construção da história.

4.4.1 Desenvolvimento da História

Para um desenvolvimento mais profundo foram utilizadas um mix de, perguntas a se fazer durante a criação da história do personagem, sugeridas por Seegmiller (2008) e de Perry & DeMaria (2009), sendo elas e suas respectivas respostas:

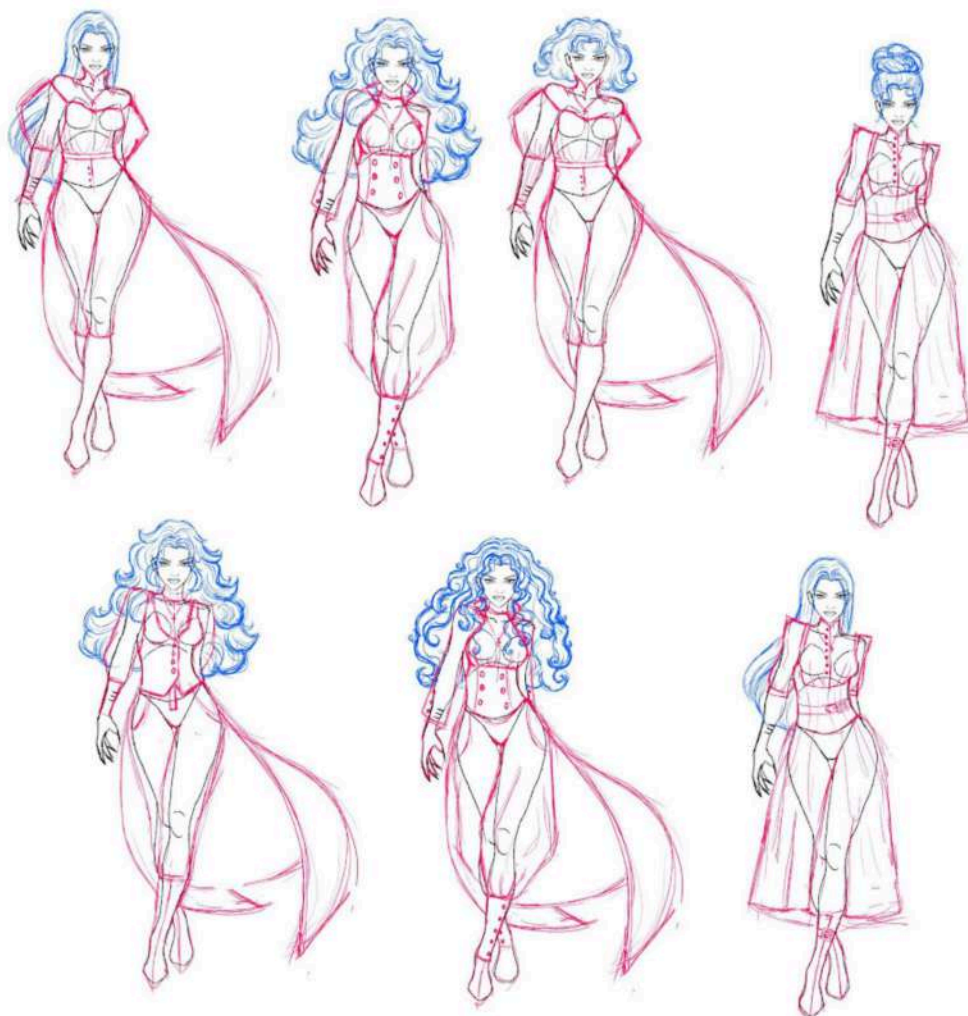
- **Qual a personalidade do personagem e como sua história influencia a mesma?** Rebelde, obstinada, indomável, desobediente, criativa, original, curiosa, astuta, ardilosa, maliciosa, ambiciosa.
- **Qual o nome do personagem?:** Leonor.
- **Qual a idade do personagem?:** 20

- **O personagem é baseado em alguma lenda ou mito? O público irá conhecer e entender sua origem?** Parcialmente inspirada por vários mitos: mito japonês dos onryō⁴², espíritos vingativos e vampiros.
- **O personagem é educado ou analfabeto?** Recebeu uma educação prestigiosa, já que veio de uma família de renome e abastada.
- **O personagem pratica alguma atividade?** Esgrima, hipismo, tiro e caça.
- **Qual o papel do personagem (ex: herói, vilão, vítima, etc):** Anti-herói.
- **Quais os objetivos?** Vingança.
- **Quais as falhas e limitações?** Sua raiva é a energia dos seus poderes, mas também pode ser sua maior fraqueza, pois pode gerar impaciência e imprudência em momentos que exigem cautela
- **Qual o temperamento?** Impaciente e explosivo.
- **Qual a personalidade?** Astuta, ardilosa, maliciosa, não se preocupa com a moral convencional pois tem moralidade própria, imaginativa, curiosa, esperta, rebelde, obstinada, indomável, desobediente.
- **Possui habilidades ou poderes especiais?** Consumir almas, necromancia e força melhorada.

Nesse momento, algumas alternativas foram criadas, entretanto, as alternativas se distanciaram da estética gótica, pois se caracterizavam mais no estilo steampunk, como mostra a figura 46. O processo criativo teve inicialmente como foco a elaboração da silhueta geral da personagem, por isso os esboços se assemelham a croquis de moda, dado que o foco é a observação dos elementos gerais e não seu detalhamento, a fim de identificar qual silhueta se destaca mais. Embora essas ideias tenham sido descartadas, alguns elementos como o cabelo cacheado, a saia-calça e a capa tenham permanecido nas próximas alternativas.

⁴² Nas crenças e literatura tradicionais japonesas, onryō são um tipo de fantasma que é capaz de causar danos no mundo dos vivos, ferir ou matar inimigos, ou mesmo causar desastres naturais para se vingar. Onryō são frequentemente retratados como mulheres injustiçadas que sofreram algo terrível, e que ficam traumatizadas, decepcionadas ou simplesmente furiosas com o que aconteceu durante sua vida e se vingam depois de mortas. Esses tipos de fantasmas são extremamente vingativos, implacáveis, brutais, cruéis, perturbados, egoístas, sedentos de sangue e de coração frio. (Samurai de Olhos Azuis, 2023, episódio 5)

Figura 46 - Primeiros esboços



Fonte: A autora, 2024

Com a dificuldade de desenvolver o processo criativo com as escassas informações sobre a vida da personagem, foi criada uma história muito mais complexa, a fim de despertar a imaginação da autora para outros horizontes, como poderão ver no tópico seguinte.

4.4.2 História

- Vida

Leonor Machado é uma jovem de 20 anos que viveu em meados do final do século XIX em uma capital do nordeste brasileiro, ela veio de uma família abastada, tinha apenas sua irmã Luciana de 15 anos e seu pai, que era o conhecido Coronel Machado.

Leonor era uma jovem estranha, seus interesses eram considerados impróprios para uma mulher, gostava de lutar e atirar, era extremamente inteligente e astuta, mas era muitas vezes tida como cínica por sua rebeldia e respostas inapropriadas, além de não ter nenhuma beleza muito estonteante, mas a sua personalidade a tornava cativante para uns e assustadora para outros.

Leonor era muito amada por seu pai, mesmo ele sendo um homem chucro, eles tinham uma conexão especial, eram muito parecidos e, embora não fosse dito expressamente pelo Coronel, era claro que ela era sua filha preferida, até pelo fato de que sua esposa morreu durante o parto de sua filha Luciana, que possui grande semelhança com a sua mãe. Embora não tivessem muita proximidade, Leonor amava sua irmã Luciana, tinha cuidado com ela por ser mais velha, mas elas pareciam ser diferentes demais para serem amigas.

Coronel Machado era dono da terceira maior propriedade da cidade, mas não tinha grande interesse em se envolver profundamente na política, era mais conservador e preferia preservar seus recursos. A segunda família mais poderosa da cidade era a família Falcão, latifundiários que tinham terras pouca coisa maiores que a família Machado, mas que eram mais fortes politicamente, e a família mais forte e poderosa era a família Castro, donos das maiores propriedades da cidade e muito influentes politicamente, o maior objetivo do Coronel Falcão era derrubar a família Castro e tornar sua família na mais poderosa e rica da cidade.

Para atingir seu objetivo, Falcão propôs comprar as terras de Machado, que obviamente recusou durante muitos anos, até que Luciana se apaixona pelo filho mais velho da família Falcão, Leôncio. Coronel Machado foi contra, e Leonor principalmente, de nenhuma forma deixaria que Luciana fizesse parte da traiçoeira família Falcão, mas Luciana implorou que ela deixasse, pediu que convencesse seu pai a deixar, chorou em seus braços suplicando, dizendo que seria algo bom para ambas as famílias, e comovida pela irmã, mesmo não gostando da situação, ela permitiu essa união e convenceu seu pai. Luciana e Leôncio ficaram noivos, e para comemorar a união das famílias, o Coronel Falcão mandou organizar uma festa em sua casa.

A caminho da festa, Leonor, Luciana e Coronel Machado sofreram um acidente fatal, Leonor sobreviveu, mas não por muito tempo, só o suficiente para ouvir a voz de Leôncio Falcão dizendo ao seus capangas para não deixar nenhum sobrevivente, Leonor tentou gritar, seu corpo não tinha forças mas a raiva enchia

seu coração, as lágrimas de ódio por entregar nas mãos de Leôncio a vida da sua jovem irmã, seus suspiros foram abafados por uma dor excruciante em seu peito, e tudo que ela conseguiu pensar era que na próxima vida, ela se vingaria de todos daquela família e de tudo de mal que fizeram a ela.

- *Pós-morte*

Graças a seu coração cheio de ódio e rancor, a alma de Leonor ficou presa entre o plano dos vivos e dos mortos, em uma espécie de limbo amaldiçoado, ela se tornou um tipo de entidade vingativa, ficando cada dia mais forte sendo consumida pelo seu ódio, mas impossibilitada de sair do local amaldiçoado onde jazia.

Exatamente 20 anos depois, em uma noite fria e chuvosa, em um quartinho pequeno e escuro, com apenas uma pequena janela, aos prantos uma jovem chamada Malvina realiza um ritual macabro de sangue. Seu objetivo era convocar uma entidade e Leonor atendeu seu chamado. Malvina deseja com todo seu coração que sua dor cesse e que os responsáveis por esse sofrimento sejam destruídos, ela deseja vingança, e então Leonor propõe que Malvina sacrifique sua vida e ofereça seu corpo ela, Malvina concorda, e com a faca em mãos apunhala o próprio coração em oferenda à Leonor, que possui o corpo sem alma.

Leonor se olha no espelho e percebe que a aparência bonita mas maltratada de Malvina permanece, porém algo mudou, parece mais fria e sombria, e os olhos continuam brilhantes com ódio pulsante. Ela mantém todas as memórias da vida de Malvina, sabe exatamente quem são os culpados dessa dor, seu coração transborda de ódio por ela. Em seu braço esquerdo havia três cortes profundos, cada ferida representando uma vida, as feridas não podem ser curadas e não irão sarar até que ela cumpra sua parte do contrato, ela terá que matar cada um dos inimigos de Malvina, e então Leonor poderá ir atrás de seu objetivo pessoal de destruir a família Falcão como destruíram a sua vida 20 anos atrás.

- *Malvina*

Malvina tinha 17 anos quando realizou o ritual de invocação, era a filha ilegítima do Coronel Castro, sua mãe morreu quando ela tinha 5 anos, assassinada pela esposa de seu pai. O Coronel a levou para morar consigo na fazenda, e durante os 12 anos seguintes sua vida foi o puro inferno na terra. A família era composta pelo pai, a madrasta, o tio e dois irmãos, um 5 anos mais velho e um 1

ano mais novo. O meio-irmão mais velho a tratava como lixo, ele torturava Malvina psicologicamente e fisicamente, a punindo por ser filha de um caso, a madrasta incentivava, o tio a batia com frequência e ninguém fazia nada. O pai nunca nem prestou atenção nela, nunca a maltratou, mas também nunca lhe deu atenção o suficiente para saber o que acontecia.

A família Castro entrou em ruínas dois anos após o Coronel Falcão adquirir as terras da família Machado, ele se tornou um dos maiores latifundiários do estado, derrubando em grande parte a influência do Coronel Castro, que se tornou um bebum que pouco ligava para filha que sofria ou qualquer um de sua família. Eles ainda tinham certo poder social, mas estavam à beira da falência.

- *Poderes e Habilidades*

Leonor se tornou uma mulher mais assustadora do que costumava ser, após tomar as rédeas da vida de Malvina, além de vingativa e ardilosa, ela planeja calculadamente seus planos, mas a personalidade impaciente e irritada a faziam perder a cabeça, o que dificultava realizar seus planos.

Leonor terá que destruir a família Castro e seguir com sua própria vingança, mas primeiro ela precisa de dinheiro. O jeito mais fácil para ela é capturar bandidos e receber a recompensa da polícia. Porém, embora quase falida, a família Castro ainda tem um nome, e para usufruir dessa influência no futuro, Leonor usa um pseudônimo, "Carcará" para não ser descoberta como uma filha de Coronel.

Além de ter que trabalhar, ela terá que enfrentar outros problemas... Por Leonor ter se tornado um tipo de entidade sobrenatural ao morrer, ela não pertence ao mundo dos vivos, e ter possuído um corpo humano através de um contrato injusto, fez com que bestas do outro plano fossem enviadas para levá-la de volta ao lugar que ela pertence.

Apesar de não ser fraca, Leonor precisa se proteger, seu antigo corpo era treinado e em conjunto com seus poderes de entidade ela conseguiria facilmente derrotar as bestas, entretanto o corpo de Malvina é fraco, embora ele tenha Sangue sobrenatural, — já que ela foi capaz de realizar um ritual daquele nível, o que aumenta ainda mais seus poderes — Leonor precisará de uma arma para ampliá-los para longa distância. A arma que ela escolheu foi uma escopeta curta que roubou do pai de Malvina, ela amaldiçoou a arma para projetar mais longe seus poderes e pode lutar com as bestas.

Os poderes de Leonor flutuam entre três fases que dependem dos seus sentimentos; em sua postura Normal, sua aparência não muda, ela pode causar danos físicos brutais de acordo com a força do seu corpo, — a força natural é elevada de forma sobrehumana, e quanto mais forte o físico e a resistência, mais forte a força dos golpes — e consegue utilizar a sua arma amaldiçoada.

Em sua postura Furiosa, seus olhos ficam vermelhos e algumas veias podem surgir em seu rosto, ela pode também consumir almas — almas são a fonte da sobrevivência dela, ela precisa consumir para permanecer no corpo de Malvina. Consumir almas também pode curá-la de algum ferimento profundo. As almas consumidas a deixam mais forte se forem de pessoas que carregam muitos pecados. Para atingir essa postura, emoções como raiva, rancor, tristeza ou sensação de perigo precisam ser afloradas.

Em sua postura Bestial, seus olhos ficam pretos e as pupilas vermelhas, seu rosto e torço ficam cheios de veias vermelhas parecidas com rachaduras, e suas mãos se tornar um tom de vermelho escuro como o sangue, e ela consegue flutuar e invocar espíritos bestiais para ajudá-la em uma luta. Para atingir essa postura algo deve despertar o seu ódio de forma descomunal.

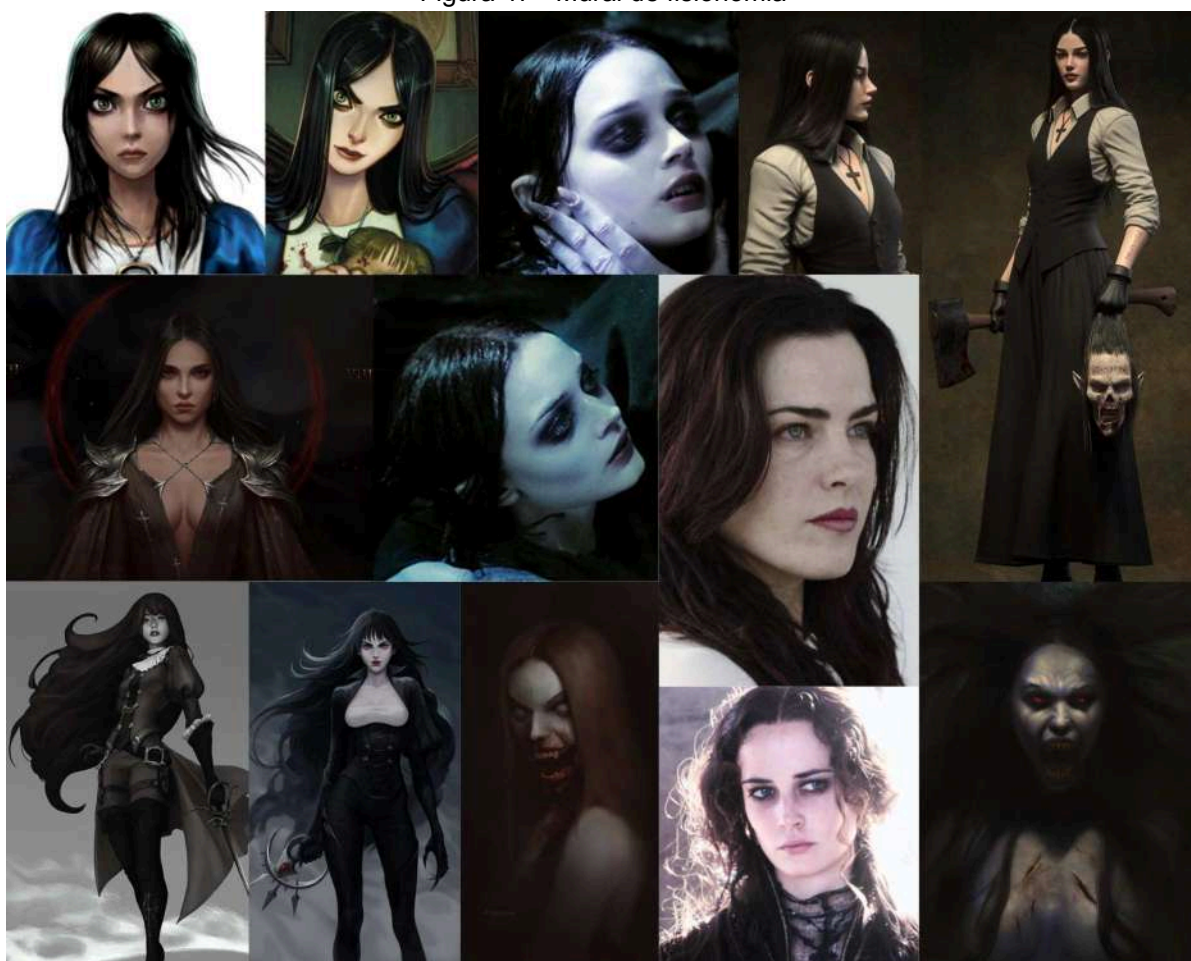
4.5 ETAPA 5: PROTÓTIPO E SELEÇÃO

Ao desenvolver a história e suas peculiaridades, foi possível caracterizar de maneira mais adequada a personagem, e assim desenvolver alternativas mais elaboradas, para isso, foi necessário a coleta de mais referências.

4.5.1 Referências

A primeira coleta feita foi com relação a aparência física da personagem. Como mostrado na figura 47, a aparência consiste em uma mulher pálida, olhos fundos e uma certa imponência e mistério.

Figura 47 - Mural de fisionomia



Fonte: A autora⁴³, 2024

Referências da moda do início do séc. XX foram utilizadas, como mostra a figura 48, esse período é referente ao final na era vitoriana na europa, onde o estilo Gibson Girl ainda continuou popular na primeira década do século seguinte. A história da personagem, como especificado no tópico da história, se passa no Brasil, entretanto a moda brasileira vigente na época era definida pela moda europeia. Um elemento comum encontrado na moda desse período, é a presença de jaquetas e mangas bufantes, bem como a silhueta marcada.

⁴³Referências: <https://x.gd/HjWtJ>; <https://x.gd/1RIhl>; <https://x.gd/AnbFG>; <https://x.gd/19aDr>; <https://x.gd/xiWxJ>; <https://x.gd/wFBsT>; <https://x.gd/vnZjt>; <https://x.gd/lXt3S>; <https://x.gd/ys8Mi>; <https://x.gd/AwtCS>; <https://x.gd/CvW3F>; <https://x.gd/J4KPX>

Figura 48 - Mural de roupas históricas



Fonte: A autora⁴⁴, 2024

A história da personagem não se passa em uma época específica mas, em um mundo fictício que simula as épocas do mundo real, levando isso em conta, foram feitas algumas adaptações nos estilos de vestimentas tradicionais da época, bem como o ajuste à personalidade da personagem, se inspirando em modelos atuais que simulam a moda vitoriana (figura 49).

Modelos da moda atual que transmitem a sensação de imponência que se quer passar com a personagem foram utilizados, dentre eles estão o vestido Versace que Rachel Brosnahan usou no Emmys 2024, e alguns modelos apresentados também pela Versace no Fashion Week 2024, como mostrado na figura 50.

⁴⁴Referência: <https://x.gd/dgAn1>; <https://x.gd/IMSdb>; <https://x.gd/5U6QM>; <https://x.gd/GFSYe>; <https://x.gd/2wnQ6>; <https://x.gd/xCTkZ>; <https://x.gd/BN1ux>; <https://x.gd/HnPet>; <https://x.gd/D8PxQ>

Figura 49 - Mural de roupas modernas inspiradas na era vitoriana



Fonte: A autora⁴⁵, 2024

⁴⁵Referência: <https://x.gd/RVdya>; <https://x.gd/YzP0d>; <https://x.gd/3PCbw>; <https://x.gd/e7sPF>; <https://x.gd/O2izM>; <https://x.gd/cpGEJ>; <https://x.gd/efrmi>; <https://x.gd/2h9FR>; <https://x.gd/hSDbH>; <https://x.gd/O0aNV>

Figura 50 - Mural de roupas modernas, Versace FW24



Fonte: A autora⁴⁶, 2024

4.5.2 Protótipos

A partir dessas referências algumas alternativas com mais detalhes que os esboços iniciais foram criadas, as variações que mais agradaram a autora foram as da figura 51, entretanto outras variações de cabelo e vestimentas foram demonstradas, como mostra a figura 52.

Figura 51 - Três variações



Fonte: A autora, 2024

⁴⁶Referências: <https://x.gd/QS6Ga>; <https://x.gd/LAY9z>

Figura 52 - Demais variações



Fonte: A autora, 2024

Dada a quantidade de alternativas, algumas questões foram levantadas pela autora, e se mostrou necessária uma consulta com o público, então neste ponto, um grupo de especialistas, composto por cinco integrantes do convívio pessoal da autora, que também fazem parte do público-alvo e responderam o questionário inicial, o grupo formado manteve a comunicação através de um grupo de Whatsapp, onde as 5 integrantes puderam opinar durante grande parte do processo do design até a seleção do design final.

Após a leitura da história da personagem, e depois de avaliarem as alternativas mostradas, algumas observações foram feitas. A primeira sendo uma sugestão sobre a arma da personagem, mencionada da história, que poderia ser uma escopeta antiga. Em seguida algumas observações sobre a pele da personagem ser muito clara para a região em que se passava a história, e muitas especulações sobre o design da Malvina antes de morrer, o cabelo cacheado foi considerado mais bonito que os outros, e foram feitas algumas observações sobre a fisionomia.

Tendo em vista as observações do grupo de especialistas, alterações foram feitas para conciliar a visão da autora com os desejos do grupo, sendo assim para melhor analisar, uma versão da Malvina antes de morrer, com duas opções de cores (figura 54), a vestimenta da Malvina foi inspirada na Edith, de Colina Escarlata de 2014, como mostra a figura 53.

Figura 53 - Referência Malvina



Fonte: Guillermo del Toro: At Home with Monsters⁴⁷, 2017

⁴⁷Referência: <https://x.gd/QUADI>

Figura 54 - Variações Malvina



Fonte: A autora, 2024

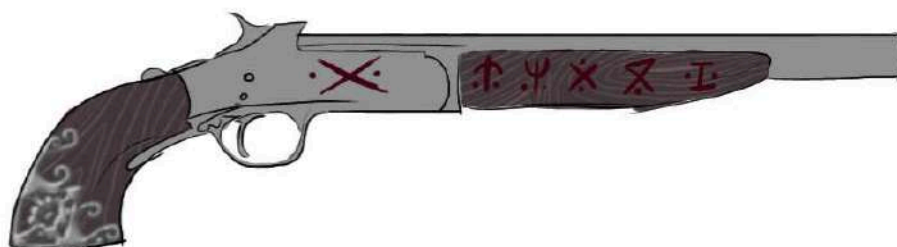
Em seguida, foi criado um novo design para a Leonor no corpo da Malvina, também com duas opções (figura 55), e ainda o design da arma (figura 56), cujas referências se encontram na figura 57. As marcações representadas na arma e posteriormente em outros designs não possuem significado específico, foram criadas apenas para trazer mais do elemento sobrenatural, e foram parcialmente inspiradas nos grafismos indígenas brasileiros.

Figura 55 - Variação Leonor



Fonte: A autora, 2024

Figura 56 - Primeiro design da arma



Fonte: A autora, 2024

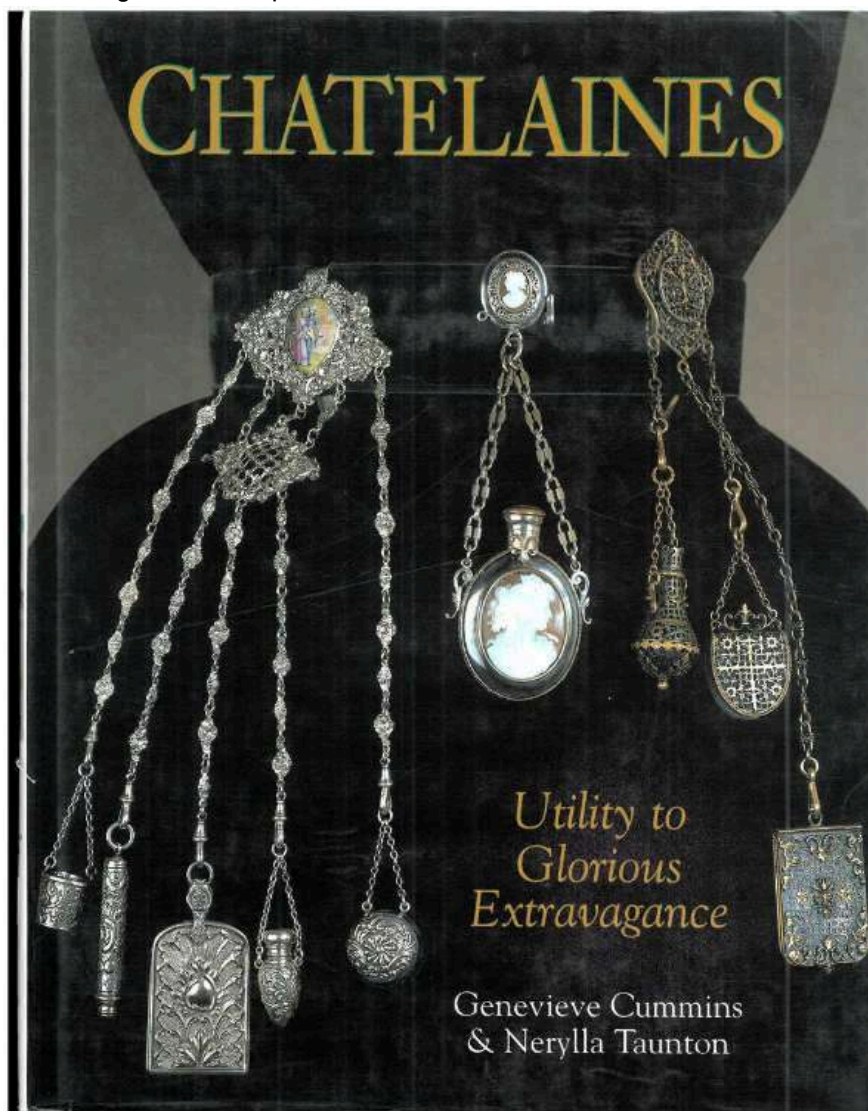
Figura 57 - Referência do primeiro design da arma



Fonte: Russell, 2019

Durante o processo do design, uma adição de acessórios foi feita, o Chatelaine (Figura 58) era um aparato comum entre as mulheres na era vitoriana, que consistia em algumas correntes com acessórios essenciais para o dia a dia.

Figura 58 - Capa de livro do século XIX sobre Chatelaines

Fonte: 1st DIBS⁴⁸, 2024

Em seguida, o grupo de especialistas foi consultado novamente, os designs foram apreciados, a combinação de cores escolhidas foram o modelo 1 da figura 54, e o modelo 2 da figura 55. Entretanto, houveram algumas observações, o cabelo longo e mais cacheado nos designs anteriores, de acordo com o grupo, combinaria mais com a personalidade da personagem, entretanto havia um conflito entre a silhueta, um dos aspectos importantes do design de personagem, e o cabelo grande. Era desejável que as mangas pontudas ficassem em evidência na silhueta, e o cabelo grande e cacheado iria sobrepor as mangas. Tendo isso em vista, a solução apresentada seria prender o cabelo da personagem, o que resultou no design apresentado na figura 59.

⁴⁸Referência: <https://x.gd/8VEkx>

Figura 59 - Malvina e Leonor



Fonte: A autora, 2024

A arma anterior não se adequava com o design da personagem, por isso um novo design de arma foi criado, como mostrado na figura 60 com as respectivas referências na figura 61. O design das costas da personagem também foi criado, como mostra a figura 62, e na figura 63 encontra-se o design da personagem em seu estado de poder mais alto, para ilustrar ao grupo as possibilidades da personagem.

As cicatrizes e cortes apresentados na figura 63 são referentes a história da personagem, dado que Malvina e Leonor ambas morreram com um ferimento no coração, e os cortes no braço são referentes ao contrato entre as duas.

Figura 60 - Segundo design da arma



Fonte: A autora, 2024

Figura 61 - Referência do Segundo design da arma



Fonte: Volpe⁴⁹, 2014

Figura 62 - Primeiro design das costas



Fonte: A autora, 2024

⁴⁹Referência: <https://x.gd/5GeJ3>

Figura 63 - Leonor com poder bestial e arma



Fonte: A autora, 2024

Novamente, todos os desenhos foram apresentados ao grupo, o único questionamento apresentado foi sobre o local onde a arma da personagem seria guardada, e a solução foi apresentada na elaboração de desenhos completos revelados nos próximos tópicos. Finalmente, a última alteração ao design foi o Chatelaine, o qual foi mais detalhado, como mostra a figura 64, nos detalhes encontram-se alguns frascos e um crânio de pássaro, referente ao carcará, ave comum ao nordeste, região onde a história da personagem se passa. Os frascos servem ao propósito de armazenar algumas das almas que a personagem consome, como dito na história.

As costas do vestuário também foram modificadas, estavam muito detalhadas e por conta do cabelo grande os detalhes não eram evidentes, por isso foram simplificados, de acordo com a figura 66, resultando no design final como mostra a figura 67. Posteriormente o design do chatelaine foi simplificado, para garantir uma maior facilidade na hora de reproduzir os seus detalhes, como mostra a figura 65

Figura 64 - Primeiro design de chatelaine



Fonte: A autora, 2024

Figura 65 - Segundo design de chatelaine simplificado



Fonte: A autora, 2024

Figura 66 - Segundo design das costas



Fonte: A autora, 2024

4.5.3 Seleção

O design final estabelecido é o seguinte apresentado na figura 67. Esse modelo pode ser aplicado para qualquer tipo de mídia visual ou audiovisual, mas para tal é necessário um desenvolvimento mais complexo da história e demais personagens que aparecem nela.

Figura 67 - Design final



Fonte: A autora, 2024

4.6 ETAPA 6: IMPLEMENTAÇÃO E DETALHAMENTO

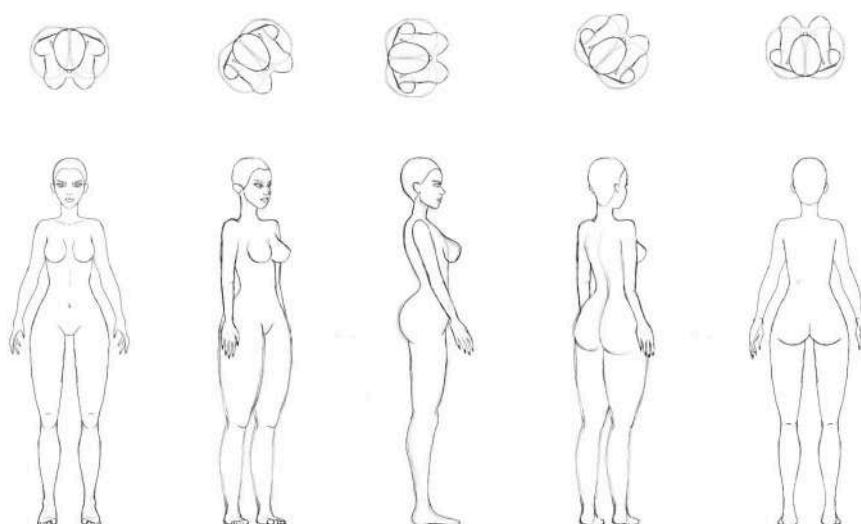
Nesta etapa, foi realizado o desenvolvimento de uma folha de rotação da personagem, folha de expressões, e as ilustrações completas elaboradas. Também

foram apresentadas e explicadas todas as decisões e elementos elaborados no design final da personagem.

4.6.1 Folha de Rotação

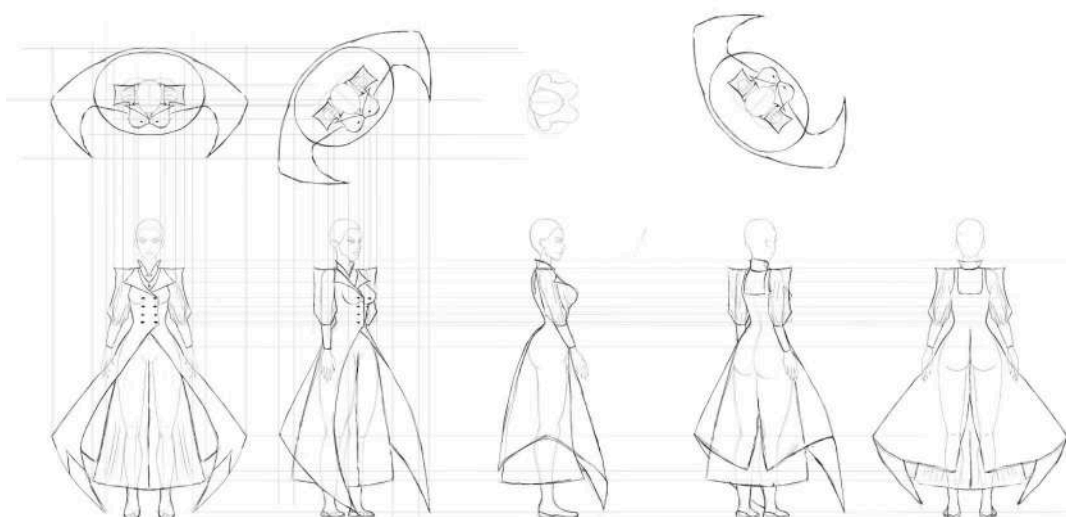
A folha de rotação, serve para utilizar como um guia, observando a personagem de diversos ângulos, facilitando a reprodução de artes mais complexas.

Figura 68 - Folha de rotação 1



Fonte: A autora, 2024

Figura 69 - Folha de rotação 2



Fonte: A autora, 2024

Figura 70 - Folha de rotação 3



Fonte: A autora, 2024

Figura 71 - Folha de rotação final

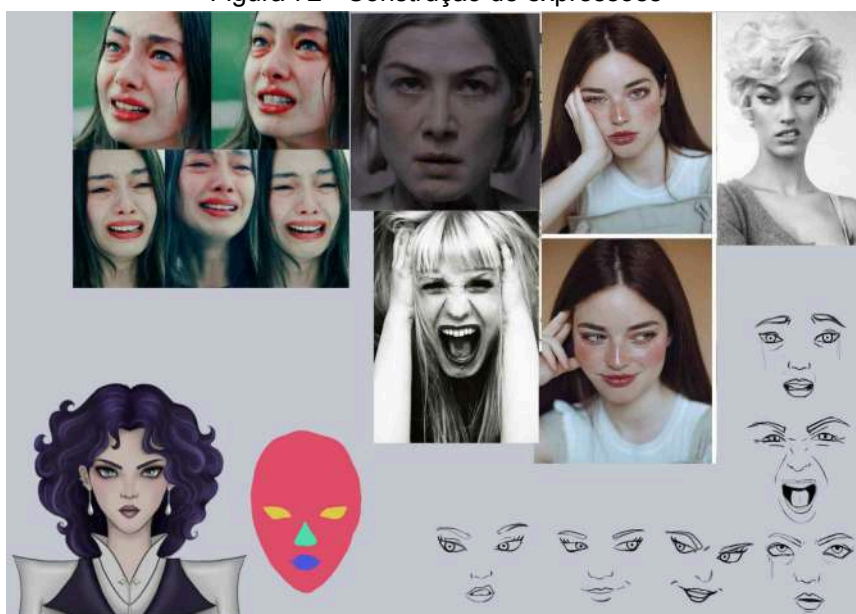


Fonte: A autora, 2024

4.6.2 Folha de Expressões

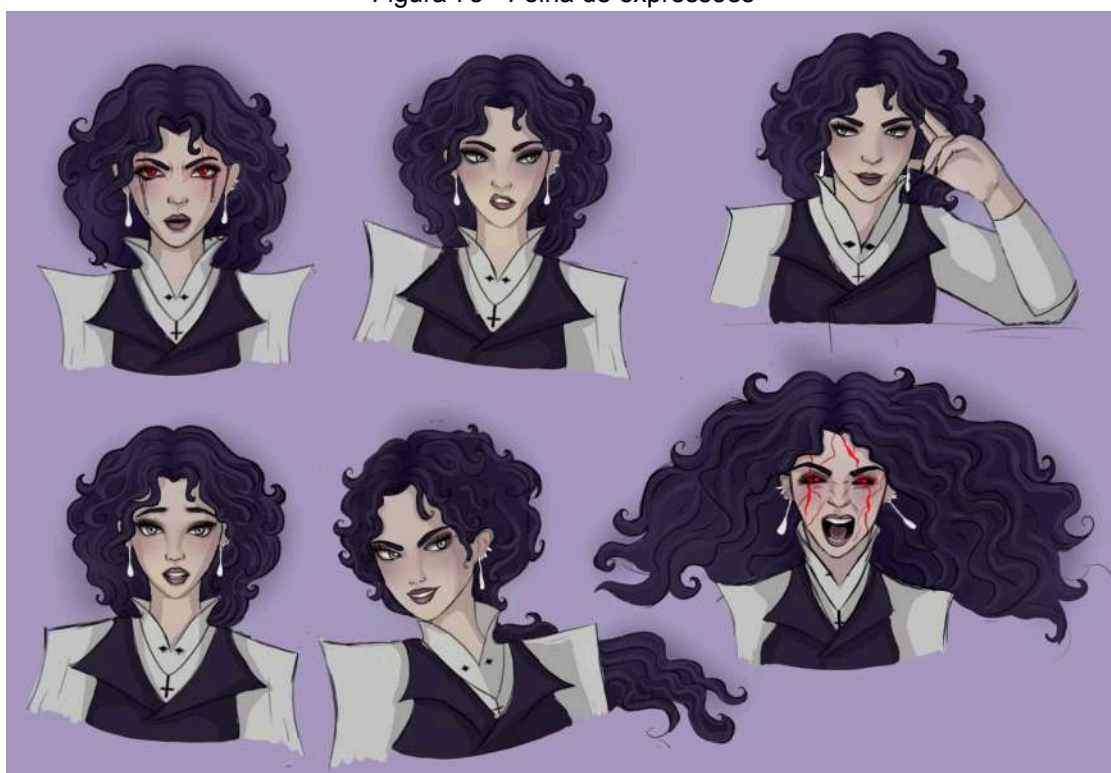
A folha de expressões serve para trazer mais emoção para a personagem e para conhecer suas reações, facilitando também o processo de desenvolvimento de artes mais detalhadas.

Figura 72 - Construção de expressões



Fonte: A autora, 2024

Figura 73 - Folha de expressões



Fonte: A autora, 2024

4.6.3 Artes Completas

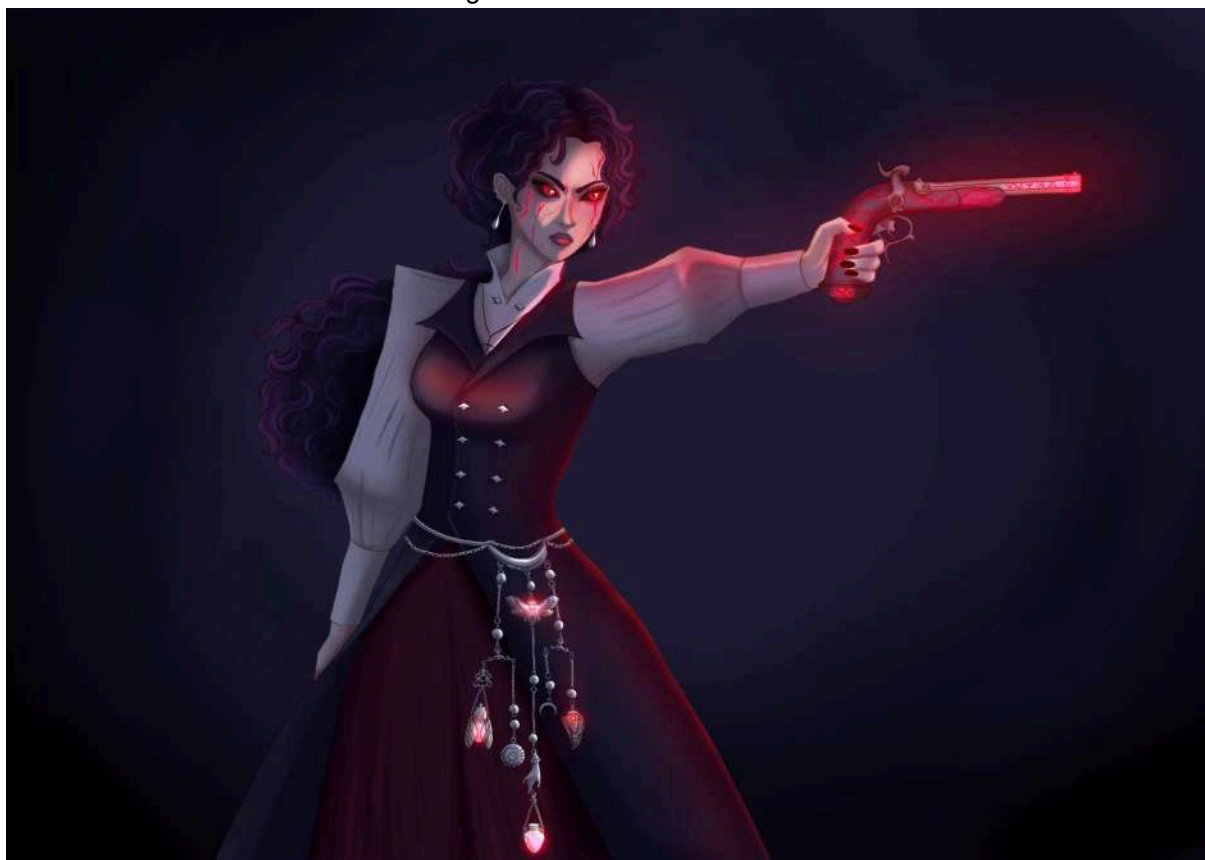
A seguir, temos as artes completas elaboradas nesse projeto. Na figura 73 podemos ver Leonor em uma pose base, realizando uma ação de interação com a arma no seu coldre e um copo de whisky na outra mão.

Figura 74 - Leonor Pose base



Fonte: A autora, 2024

Figura 75 - Leonor Atirando



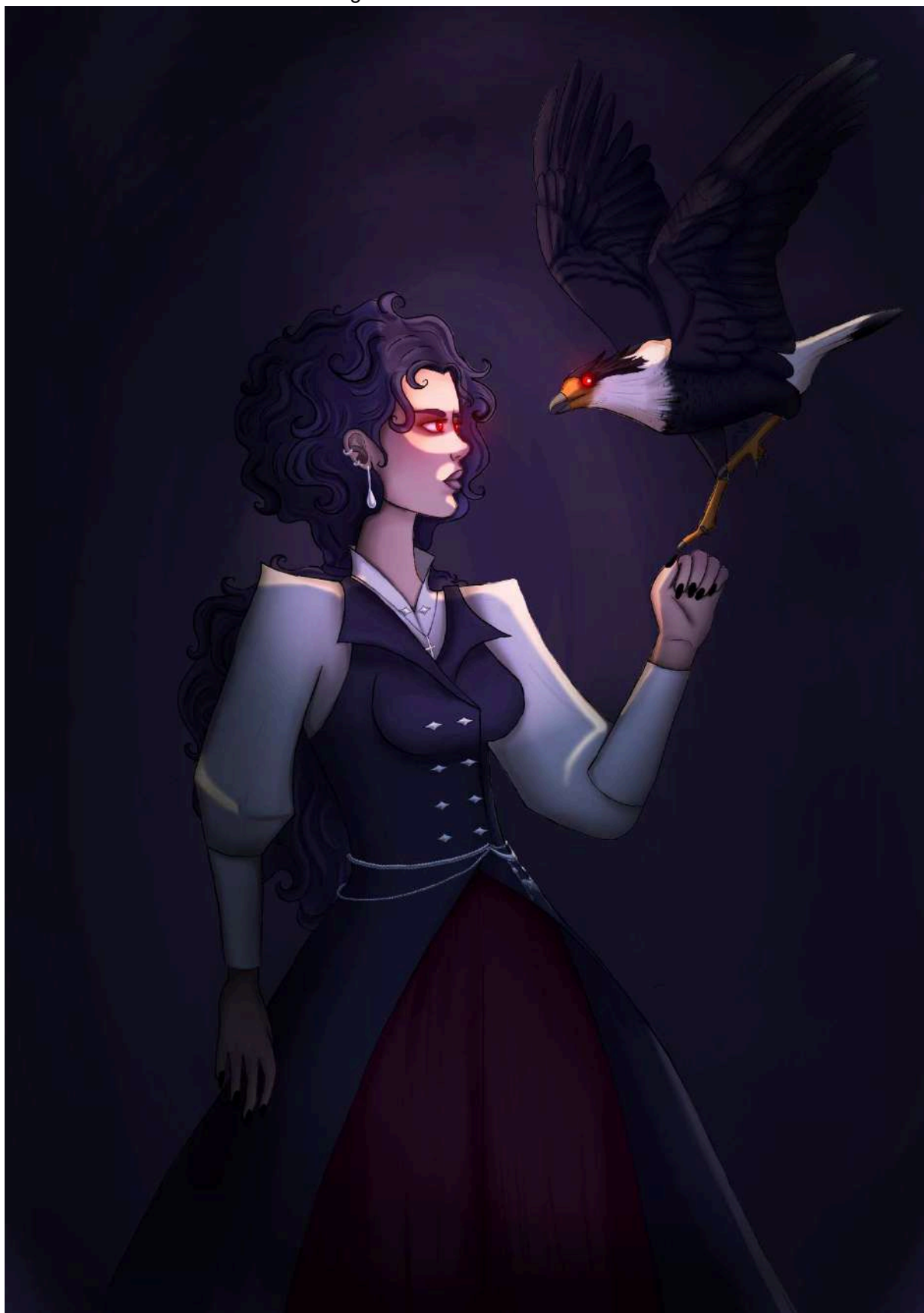
Fonte: A autora, 2024

Figura 76 - Leonor Consumindo Alma



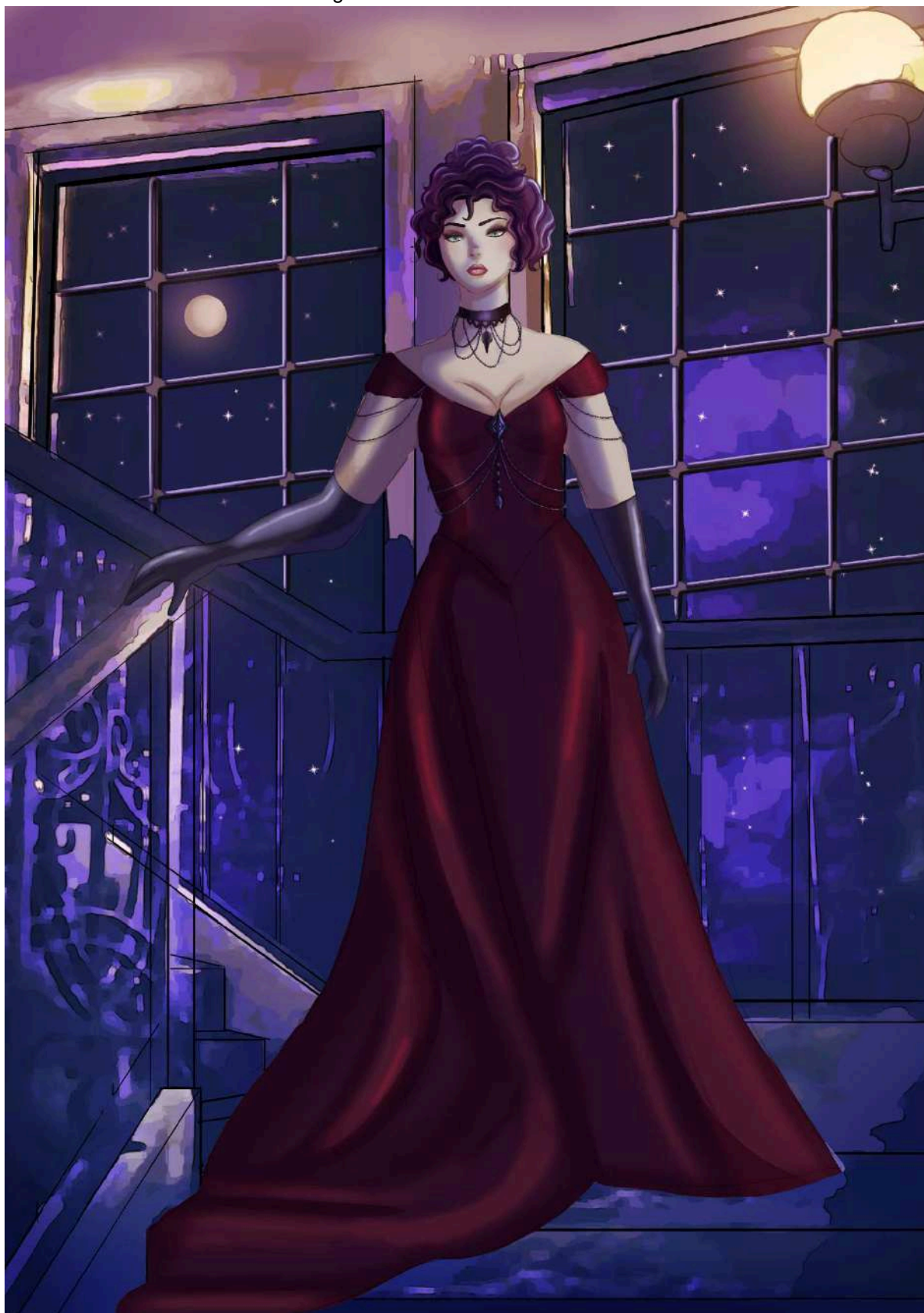
Fonte: A autora, 2024

Figura 77 - Leonor e Carcará



Fonte: A autora, 2024

Figura 78 - Leonor em Escadaria



Fonte: A autora, 2024

Figura 79 - Leonor em Festa



Fonte: A autora, 2024

4.6.4 Detalhamento

Nesse momento podemos observar se o design final da personagem cumpre os requisitos dos elementos anteriormente apresentados, como forma e cor.

O primeiro aspecto essencial da forma seria o da silhueta, e como podemos ver na figura 80, a silhueta da personagem cumpre o requisito de ser identificável sem a implementação de nem um outro detalhe aparente além de seu contorno. Sua forma é composta principalmente de triângulos e quadrados, como mostra a figura 81.

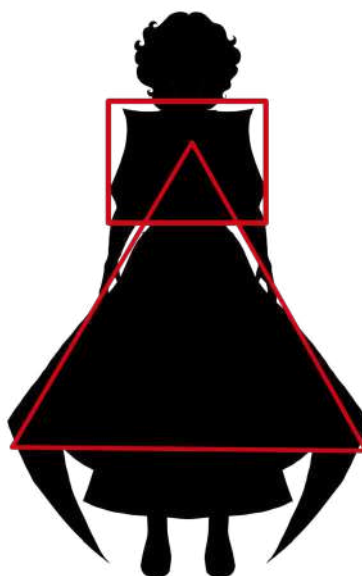
Figura 80 - Silhueta da Leonor



Fonte: A autora, 2024

Como apresentado anteriormente, formas quadradas servem nesse caso para transmitir a teimosia e irredutibilidade da personagem, e as formas triangulares que são mais evidentes e angulares, servem para agregar sensação de intensidade e perigo que a personagem representa.

Figura 81 - Formas da Leonor



Fonte: A autora, 2024

Os ângulos pontiagudos exemplificados na figura 82, servem como uma forma não explícita de comunicar a quem visualiza, que a personagem é além de misteriosa, ardilosa, cruel ou até mesmo maldosa, enquanto as leves curvas aparentes no seu cabelo por exemplo, conferem a sensação de maciez, o que implicitamente pode indicar que não se trata de uma vilão, mas sim de uma persona incompreendida agindo pelo impulso do seu sentimento odioso.

Figura 82 - Ângulos



Fonte: A autora, 2024

A aplicação da regra do pequeno, médio e grande, como mostrado na figura 83, traz um destaque a saia vermelha da personagem, ponto que chama atenção para a cor mais viva e para os ângulos pontiagudos do colete, de forma a equilibrar a silhueta e o design geral.

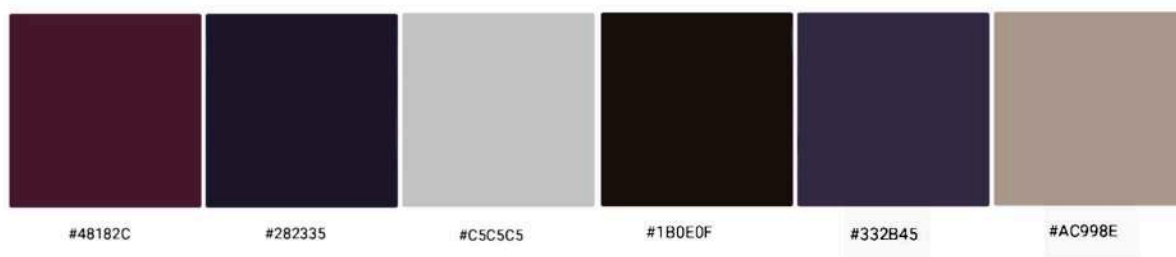
Figura 83 - Regra do P, M e G



Fonte: A autora, 2024

Com relação a cor, podemos ver na figura 84 a paleta de cores selecionada e na figura 85 a distribuição das cores. Como um dos requisitos para um design de personagem ser considerado bom, a paleta de cores assim como a silhueta deve ser identificável sem nenhum outro detalhe. Nesse sentido, a cor vermelha e preto-azulado dominante, fazem um contraste de matiz evidente, entretanto possuem saturação e luminosidade semelhante, então para equilibrar o design de forma geral, a utilização do tom claro da blusa por baixo e do tom de pele, fazem com que o design como um todo tenham um equilíbrio no contraste de cores, o que o torna mais facilmente reconhecível.

Figura 84 - Paleta de Cores Leonor



Fonte: A autora, 2024

Figura 85 - Distribuição de cores



Fonte: A autora, 2024

As cores também servem ao propósito da comunicação não explícita, o vermelho como mencionado anteriormente, é a cor do contraste que vai do amor ao ódio, já o preto é a cor da morte e do poder, nesse caso a aplicação dessas cores serve para comunicar exatamente o que elas significam, que a personagem é carregada de ódio, que ela é poderosa e que veio com o objetivo de trazer a morte.

Alguns símbolos presentes no design da personagem, também servem para comunicar ao público a sua história e quem ela é. Quatro elementos essenciais se destacam: a cruz no pescoço e a caveira de Carcará, a mosca e a mariposa no chatelaine.

Figura 86 - Colar de Cruz



Fonte: A autora, 2024

Figura 87 - Crânio de Carcará



Fonte: A autora, 2024

Figura 88 - Mosca



Fonte: A autora, 2024

Figura 89 - Mariposa da Morte



Fonte: A autora, 2024

O colar de cruz é um acessório deixado por Malvina, uma relíquia de conforto feita de prata, que mesmo durante seu ritual macabro ela manteve perto de si. Ao se tornar parte do corpo de Malvina, Leonor manteve o colar consigo, mas de uma forma distorcida, o colocando de cabeça para baixo. A cruz é um símbolo cristão que representa o sacrifício de Cristo, e a possibilidade de perdão para os pecados. Ela pode ser usada para significar um sofrimento, tribulação ou agonia. Ao colocá-la de cabeça para baixo, Leonor quer significar que ela mantém consigo todo seu sofrimento, mas que diferente do significado de redenção que a cruz carrega, os seus pecados nunca serão perdoados.

A caveira de carcará remete ao significado da ave. O carcará é uma espécie de ave de rapina da Ordem Falconiformes, Família Falconidae, é uma ave característica do Nordeste brasileiro, e conhecida por representar a força e resiliência dessa população. Em algumas mídias, pode ser feita uma conexão da ave com o movimento do cangaço, que ocorreu entre 1870 e 1940 no sertão nordestino.

Figura 90 - Carcará



Fonte: Person, 2017

Figura 91 - Referência do Crânio



Fonte: Bone Clones⁵⁰, 2019

⁵⁰Referencia: <https://x.gd/bM1JF>

Uma obra que bem representa o significado da ave é a música Carcará, do cantor e compositor João Do Vale em parceria com José Candido, interpretada inicialmente por Maria Bethânia em 1964 no programa Opinião, depois lançada por João e Chico Buarque em 1981, e lançada pelo paraibano Zé Ramalho em 2010, entre outras interpretações da musica.

Figura 92 - Maria Bethânia interpretando Carcará



Fonte: Show Opinião, 1964

O espetáculo interpretado pela saudosa Maria Bethânia fez um enorme sucesso entre o público e a crítica, tornando-se o primeiro sucesso da cantora nordestina. Na música, é relatado de forma poética o simbolismo do carcará, uma ave malvada, cruel e valente, que mata e come sem demora, e nunca passa fome, sendo mais corajosa do que os homens, uma forte simbologia da resistência nordestina e sua luta pela sobrevivência. (Nova Brasil, 2022)

Carcará é malvado, é valentão
 É a águia de lá do meu sertão
 Os burrego novinho num pode andar
 Ele puxa no umbigo 'inté matar
 Carcará pega, mata e come
 Carcará não vai morrer de fome
 Carcará, mais coragem do que homem
 Carcará pega, mata e come (Carcará, 1964)

Podemos relacionar a música e a ave com a personagem, ao analisar e interpretar o comportamento e os objetivos das mesmas. A ave é interpretada como

má por seu comportamento, mas matar para se alimentar está intrínseco a sua natureza, enquanto Leonor, mata a fim de consumir seu desejo de vingança, esse desejo está em sua natureza pois o ódio já faz parte dela, entretanto a personagem tem consciência dos seus atos, diferente do carcará.

Ainda sim, ao analisar de forma mais profunda a história da personagem, matar e consumir almas é uma forma de permanecer viva, de persistir e resistir em busca de seus objetivos. Tanto o carcará quanto Leonor jamais poderão fugir de sua natureza, a personagem busca pela vingança, mas seu desejo mais profundo é o de viver, tal qual a ave de rapina do sertão.

De acordo com o dicionário Online da língua portuguesa, mosca no sentido figurado pode significar uma pessoa ou coisa incômoda, teimosa, importuna. Em uma interpretação mais espiritual e holística, a mosca pode significar diversas coisas a depender da crença e interpretação. A mosca é mencionada na Bíblia em Êxodo 8:20-32, passagem que relata o momento em que Deus envia uma praga de moscas ao Egito como punição pelos pecados daquele povo (Bíblia, 2024). Nesse sentido, a mosca pode representar a impureza, destruição e aflição, algo que simboliza a personagem, que além de ver a si mesma como alguém incapaz de ser perdoada, é vista como alguém capaz de trazer destruição e aflição, que vem como uma forma de punir os pecados de quem lhe fez mal.

Assim diz o SENHOR: Deixa ir o meu povo, para que me sirva. Do contrário, se tu não deixares ir o meu povo, eis que eu enviarei enxames de moscas sobre ti, e sobre os teus oficiais, e sobre o teu povo, e nas tuas casas; e as casas dos egípcios se encherão destes enxames, e também a terra em que eles estiverem. (...) Farei distinção entre o meu povo e o teu povo; amanhã se dará este sinal. Assim fez o SENHOR; e vieram grandes enxames de moscas à casa de Faraó, e às casas dos seus oficiais, e sobre toda a terra do Egito; e a terra ficou arruinada com estes enxames. (Bíblia, A T. 2024, p.65)

Por último, a mariposa representada é a *Acherontia atropos* (Borboleta-caveira ou Esfinge caveira), uma grande mariposa com uma envergadura de 90 a 130 mm, que se diferencia pela aparente forma de caveira que se encontra no seu dorso. Assim como a mosca, a mariposa também conhecida como a mariposa da morte, tem sua simbologia baseada em significados espirituais e holísticos. Ela pode algumas vezes representar a metamorfose, como a da borboleta, ou a morte através do simbolismo da caveira.

Figura 93 - Mariposa

Fonte: Geniez⁵¹, 2010

Uma referência interessante que pode ser destacada é a do pôster oficial do filme *O silêncio dos inocentes* (1991), um filme de terror dirigido por Jonathan Demme. No filme, o assassino em série Buffalo Bill (interpretado por Ted Levine) desejava mudar de identidade se vestindo da pele de suas vítimas, ele deposita um casulo de borboleta sob o palato das vítimas, para simbolizar sua almejada metamorfose. A mariposa aparece no pôster, tapando a boca da personagem Clarice M. Starling (interpretada por Jodie Foster), fazendo referência ao "silêncio". A caveira nas costas da mariposa é uma fotografia idealizada por Salvador Dalí, com o título "In Voluptas Mors".

⁵¹Referencia: <https://x.gd/2buBA>

Figura 94 - Pôster promocional do filme O silêncio dos inocentes.



Fonte: Orion Pictures⁵² (1991)

Ao relacionarmos esse símbolo com a personagem, a transformação que ocorre com a Leonor seria primeiro o choque da perda familiar, a morte, e em seguida o ressurgimento, renascendo através da sua metamorfose, possuída através de um corpo que não lhe pertence, a fim de infligir a morte em outras pessoas.

Dessa forma, todos os elementos apresentados até o momento, serviram para construir uma narrativa visual coerente com os desejos expressados pelo público, a visão artística da autora, e a história e o universo desenvolvidos, a fim de obter um design que fosse complexo, intrigante e cativante.

⁵²Referencia: <https://x.gd/oP2pw>

4.7 ETAPA 7: APLICAÇÃO E CONSULTA FINAL AO PÚBLICO

Como forma de apresentar esse projeto ao público, foi produzido um guia contendo as artes desenvolvidas e a história escrita da personagem, a fim de organizar todas as informações para serem apresentadas de forma dinâmica. O guia de Personagem pode ser encontrado no Apêndice B (Link: [Leonor_TCC_Leticia Bezerra.pdf](#))

Após a criação do Guia de Personagem, foi possível finalmente apresentar os resultados do projeto ao público, através de um segundo questionário apresentado no Apêndice C.

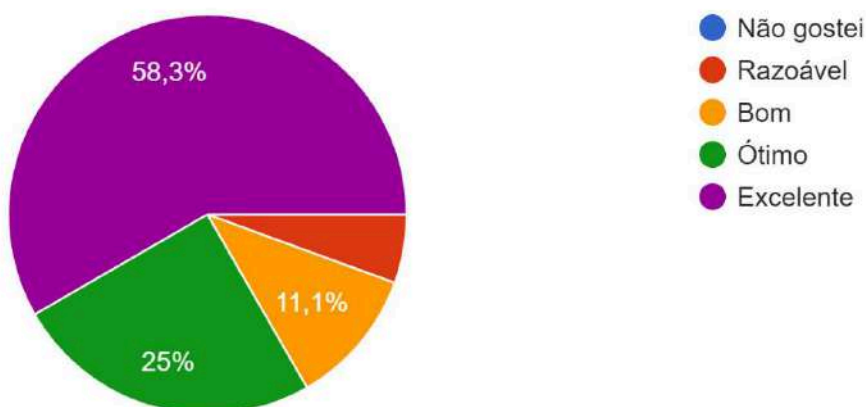
4.7.1 Dados

Os dados a seguir foram obtidos através do segundo questionário aplicado com a parcela do público que disponibilizou o contato no primeiro questionário, obteve um total de 36 respostas.

Gráfico 07 - Questionário 2 pergunta 1

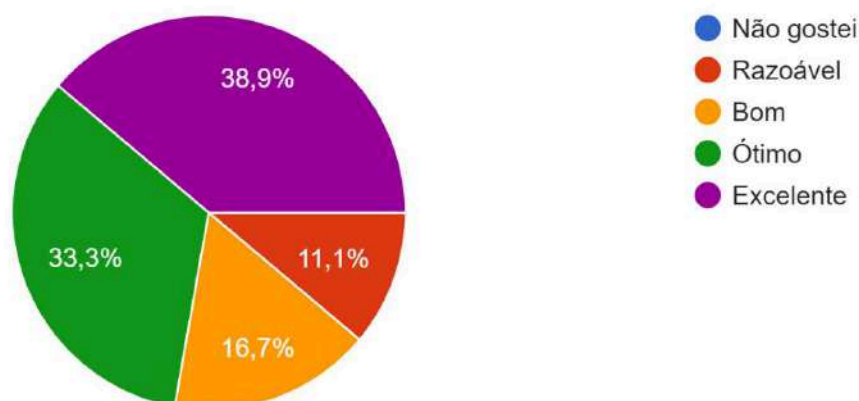
Qual o seu nível de satisfação com o documento desenvolvido?

36 respostas



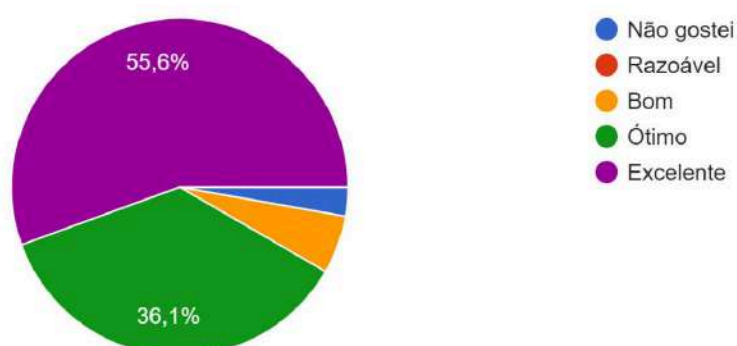
Fonte: A autora, 2024

Gráfico 08 - Questionário 2 pergunta 2
Qual o seu nível de satisfação com a história?
36 respostas



Fonte: A autora, 2024

Gráfico 09- Questionário 2 pergunta 3
Qual o seu nível e satisfação com as artes desenvolvidas?
36 respostas



Fonte: A autora, 2024

Na pergunta “Você desejaria que a história fosse continuada e mais artes desenvolvidas?”, das 36 respostas, 35 responderam que sim.

4.7.2 Análise dos dados

A partir dos dados apresentados foi possível observar a recepção positiva do projeto por parte do público-alvo. em média, 50,9% dos participantes expressaram nível de satisfação excelente com a experiência proporcionada pelo projeto, e em média 31,4% um ótimo nível de satisfação, e quase 100% expressaram seu desejo de continuação e expansão do mesmo.

4.7.3 Relatos

Nas questões em aberto, alguns relatos anônimos chamaram a atenção. Na pergunta aberta “Relate o seu nível de satisfação geral com o projeto desenvolvido”, os comentários que se destacaram foram:

“Particularmente achei muito interessante, personagem feminina forte, tendo a energia sedutora e perigosa, uma ‘vilã’ com uma história bem contada, achei as características da Eleonor muito coerente as atitudes dela, não mudaria nada nas artes, simplesmente perfeito.”

“Eu gostei da narrativa, a construção da personagem e embora pareça clichê. Os desfechos da uma quebra gostosa e causa uma vontade de continuar a leitura e ver se ela vai conseguir concluir a missão da então possuía Malvina e além disso, se ela (protagonista) irá concluir sua missão vingativa antes de ser levada para o limbo.”

“Sinto falta de detalhes visuais no decorrer da história, como tem cores de contrastes parecidos a minha atenção não tomou um foco. A história em si é bem interessante, personagem bem bonita.”

“A construção de personagem foi ótima, mas o guia de personagem é cansativo de ler por conta dos problemas de diagramação e o contraste em algumas páginas. Por ser apenas um guia a história poderia ser mais resumida e informativa do que foi apresentada”

Na pergunta “Você acredita que o projeto conseguiu atingir o female gaze?”, as respostas destaque foram as seguintes:

“Sim! Mesmo com sua parte de fantasia e terror, a ambientação da personagem faz com que ela pareça bastante real, e bem próxima. Além disso, Leonor é linda sem sexualização ou objetificação e sua aparência misteriosa e sombria no contexto dela a torna ainda mais única. Também é legal que a história explore o amor e afeto familiar, e não num sentido romântico.”

“Sim, mostra uma contraposição ao male gaze no sentido de uma personagem forte e fora dos padrões femininos, ou seja, do que se espera na visão da sociedade”

“Sim e não. Acredito que a história tenha sim atingido o olhar feminino, mas não de forma tão atrativa; trata-se mais de uma experiência relatável com vítimas de diversos tipos de abusos, geralmente sendo mulheres.”

“Sim, a protagonista aparenta ter personalidade bem definida, com objetivos claros e design marcante. Uma personagem completa para gostar ou se identificar.”

“Sim, achei que a Leonor passa uma imagem forte, ainda assim feminina e empoderada, bonita e atraente até.”

Na última questão em aberto “Deixe aqui qualquer outra informação que você deseja compartilhar”, alguns relatos importantes levantam observações sobre alguns problemas e qualidades dos projeto final

“Gostei muito do guia, me chamou atenção que a história se passa no nordeste brasileiro, com uma ambientação muito legal e personagens interessantes. A Leonor tem um design muito lindo com detalhes incríveis como os três estágios de poder dela. Me interessei muito pela continuidade do projeto.”

“Só dei um 7 porque não é o gênero ou tipo de história que me identifico, mas acho que está muito bem desenvolvido, tirando alguns erros de revisão gramatical (que nem importam tanto nesse contexto), e as ilustrações são lindas e retratam muito bem a emoção da personagem e da história.”

“Sugiro a melhoria da diagramação e contraste no documento, se fizer um questionário voltado só para esse fator podem ser notados diversos problemas como: fluidez de leitura, conforto visual e problemas de visualização”

“Os designs de Leonor e Malvina ficaram muito bons, a mudança de expressão, penteados e vestimentas demonstram bem a diferença entre as personagens mesmo que tenham o mesmo rosto (do corpo de Malvina).”

4.7.4 Conclusão

Os resultados e relatos obtidos mostram a importância de compreender e atender às expectativas e preferências do público-alvo ao desenvolver projetos de design de personagens voltados à visão feminina. A alta taxa de satisfação e o expressivo interesse por uma continuação indicam que o projeto foi capaz de estabelecer uma conexão significativa com seu público-alvo, atendendo às suas necessidades e proporcionando uma experiência positiva.

Apresentar ao mundo personagens fortes que ressoem com o público feminino, faz com que mulheres se sintam cada vez mais representadas e interessadas nessas obras, e dados os relatos positivos e as observações relevantes, é possível afirmar a eficácia de um design de personagem bem elaborado.

As informações apresentadas mostram não apenas a probabilidade de uma continuidade e aprimoramento do projeto, mas também destacam a importância de uma abordagem centrada no usuário e de um design de personagem e idealização de um universo eficaz na criação de experiências significativas para o público-alvo. Prosseguir com essa abordagem pode garantir que o projeto seja bem-sucedido em satisfazer as necessidades e interesses do seu público-alvo no futuro.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como seu principal objetivo a criação de um personagem direcionado ao público feminino, a partir da abordagem criativa de desenvolvimento de personagens do Concept Art. Dada a aparente recepção positiva ao resultado do projeto pelo público, é possível afirmar que o objetivo foi atingido com êxito, assim como os objetivos específicos provenientes também foram alcançados.

O trabalho também se propôs a responder algumas questões levantadas sobre o design de personagem, as técnicas e princípios que contribuíram para a criação de um personagem envolvente e consistente, foram apresentadas e utilizadas na produção deste projeto.

A importância de dar vida a personagens envolventes e expressivos ficou clara a partir dos relatos do público, que relataram a preferência por personagens com os quais se identificam, e que demonstraram seu apreço pela personagem criada neste projeto. A importância de representar personagens femininos, desenvolvidos através de um olhar feminino para um público feminino, torna esse personagem cativante, e seguir as regras de desenvolvimento de personagem como cor e forma, tornam o personagem reconhecível. Um bom design de personagem pode representar o sucesso ou fracasso de uma obra, pois personagens bem elaborados se conectam com seu público de diferentes formas, e esse público perpetua o desejo de continuação daquela obra.

Sobre os desdobramentos, o projeto pode seguir com a aplicação do guia de personagem para diversas mídias, pode haver um maior detalhamento e aprofundamento da ambientação desse universo que foi apresentado, contextualizando ainda mais a personagem, criando uma narrativa visual que conecte os elementos e transmita a história desenvolvida e seus desdobramentos. Outros personagens apresentados na história também podem ser melhor desenvolvidos e detalhados, de forma a enriquecer a obra, que poderá ser apresentada em diversas mídias, tais como sugeridas pelo público, jogos, animações, web comics, hqs, séries e até novelas.

O projeto pode até mesmo seguir com uma produção em 3D, o qual era o objetivo inicial desse projeto, entretanto durante a pesquisa houve o desejo de segmentar o projeto para pesquisa e exploração mais profunda da personalidade e elementos da personagem.

Sendo produzido em 3D, o projeto final poderia contar com uma animação curta para um *Show Off* da personagem, ressaltando características e personalidade, além de adicionar vida ao cenário, podendo haver a implementação de efeitos visuais que aprimorem a narrativa e a experiência, gerando uma atmosfera que capte a essência do que o público-alvo definiu como desejável em questões de elementos visuais e do que a autora deseja passar com sua obra, utilizando de partículas, iluminação dinâmica, fumaça, entre outros tipos de efeitos. Ou seja, a realização de uma composição cinematográfica. De forma a concluir, o projeto se mostra promissor a futuras continuações.

REFERÊNCIAS

A COLINA Escarlata. Direção: Guillermo del Toro. Produção: Guillermo del Toro; Thomas Tull; Jon Jashni; Callum Greene; Джиллиан Шеа. Roteiro: Guillermo del Toro; Matthew Robbins; Lucinda Coxon. Universal Pictures, 2015. Disponível em: https://www.primevideo.com/region/na/detail/0HKCRI3R57XHCIV47WQLABHU3Y/ref=atv_sr_fle_c_Tn74RA_1_1_1?sr=1-1&pageTypeldSource=ASIN&pageTypeld=B07K2M3D8Q&qid=1713651825330. Acesso em: 7 de abril de 2024.

AIDAR, Laura. Teoria das Cores. Significados, 2020. Disponível em: <https://www.significados.com.br/teoria-das-cores/>. Acesso em: 2 de novembro de 2023.

ALL, Bio-diversity 4. Esfinge-Caveira. Bio-diversity 4 All, 2024. Disponível em: <https://www.biodiversity4all.org/taxa/56530-Acherontia-atropos>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

ALICE: Madness Returns. Spicy Horse Games, 2011. Especificação de suporte: Microsoft Windows; PlayStation 3; Xbox 360. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/19680/Alice_Madness_Returns/. Acesso em: 7 de abril de 2024.

AMORTEAMO. Direção: Flávia Lacerda. Produção: Newton Moreno; Cláudio Paiva; Guel Arraes. Rede Globo, 2015. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/amorteamo/t/dJwTwcW9gR/?origemId=91698>. Acesso em: 7 de abril de 2024.

ANHUT, Anjin. Let's get real about Concept Art. How to not suck at Game Design, 2014. Disponível em: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/> Acesso: em 2 de novembro de 2023.

A NOIVA Cadáver. Direção: Tim Burton e Mike Johnson. Produção: Tim Burton; Allison Abbate. Laika Studio e Warner Bros, 2005. Disponível em: <https://www.max.com/br/pt/movies/noiva-cadaver/d28771bd-73ed-49a7-9259-bdb33a115cbc>. Acesso em: 7 de abril de 2024.

ARAUJO, Felipe. Fantasia: Gênero. Infoescola, 2012. Disponível em: <https://www.infoescola.com/literatura/fantasia-genero/> Acesso em: 2 de novembro de 2023.

ARCANE. Diretor: Barthélemy Maunoury. Produção: Christian Linke. Produtora: Fortiche Production e Riot Games, 2021. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>

BARD, The. O mundo da fantasia: Quais os subgêneros da fantasia? Revista The Bard, 2023. Disponível em: <https://revistathebard.com/o-mundo-da-fantasia-quais-os-subgeneros-da-fantasia/> Acesso em: 2 de novembro de 2023.

BÍBLIA. A Bíblia da pregadora. João Ferreira de Almeida. 2ª Edição. Curitiba: Editora Evangélica Esperança, 2009.

BRANDÃO, Zaia. A dialética macro/micro na sociologia da educação. São Paulo: Cadernos de Pesquisa, 2001.

BRASIL, Nova. #3 ForasDeSérie | MARIA BETHÂNIA: A história da canção “Carcará”. Nova Brasil, 2022. Disponível em: <https://novabrasilfm.com.br/especiais/foras-de-serie/maria-bethania-a-historia-da-cancao-carcara>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

CINDERELA. Direção: Clyde Geronimi; Wilfred Jackson; Hamilton Luske. Disney, 1950. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/play/f7272318-0b08-46f5-b89e-284b3e8a7234>. Acesso em: 21 de abril de 2024.

COUTINHO, Thiago. Guia prático para a aplicação do Design Thinking. Voitto, 2019. Disponível em: <https://www.voitto.com.br/blog/artigo/design-thinking>. Acesso em: 2 de novembro de 2023.

CULTURE, Design. A forma segue a função - Bauhaus. Design Culture, 2014. Disponível em: <https://designculture.com.br/a-forma-segue-a-funcao-bauhaus/>. Acesso em: 2 de novembro de 2023.

DANNER, Alexander.; WITHROW, Steven. Diseño de personajes para novela gráfica. Barcelona: Gustavo Gili, 2009

DORIA, Flavia. Afinal, o que é Female Gaze? Medium, 2019. Disponível em: <https://flaviarx.medium.com/afinal-o-que-%C3%A9-female-gaze-a9bbf3637a44>. Acesso em: 2 de novembro de 2023.

DO VALE, João; CANDIDO, José. Carcará. Intérprete: Maria Bethânia. Show Opinião. Rio de Janeiro: Paulo César Sarraceni, 1965. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T3Dfd3KHI30>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

FONTENELLE, André. Tipos de Pesquisa. Site André Fontenelle, 2017. Disponível em: <https://andrefontenelle.com.br/tipos-de-pesquisa/>. Acesso em: 2 de novembro de 2023.

GAROTA Exemplar. Direção: David Fincher. Produção: Arnon Milchan; Joshua Donen; Reese Witherspoon; Ceán Chaffin. Roteiro: Gillian Flynn. Fotografia de Jeff Cronenweth. 20th Century Fox, 2015. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/70305893?source=35>. Acesso em: 7 de abril de 2024.

GLOBO, G1. Carcará é ave de rapina que vive em vários ambientes. G1, 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/campinas-regiao/terra-da-gente/fauna/noticia/carcara-e-ave-de-rapina-que-vive-em-varios-ambientes.ghtml>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! Publicado por BaM Animation, 2020. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM&t=283s&ab_channel=BaMAnimation Acesso em: 2 de novembro de 2023.

HARRIS, Paul; AMBROSE, Gavin. Basic Design: Design Thinking. Lausanne: Ava Publishing, 2009.

HELLER, Eva. A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2014.

JOEY Soloway. On The Female Gaze | MASTER CLASS | TIFF 2016. Publicado por TIFF Originals, 2017. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=pnBvppooD9I&ab_channel=TIFFOriginals Acesso em: 15 de abril de 2024.

JUNIOR, Jair Messias Ferreira. Cangaço. Mundo Educação, 2023 ou 2024. Disponível em:

<https://mundoeducacao.uol.com.br/historiadobrasil/cangaco.htm#:~:text=O%20canga%C3%A7o%20foi%20um%20fen%C3%B4meno%20social%20pol%C3%ADtico%20e%20cultural%20que,Muitas%20vezes%20assassinavam%20autoridades%20locais>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

LIMA, Adriana. Autor de 'Carcará' do lendário show Opinião, João do Vale dá voz ao Nordeste. Acervo O Globo, 2021. Disponível em:

<https://acervo.oglobo.globo.com/em-destaque/autor-de-carcara-do-lendario-show-opiniao-joao-do-vale-da-voz-ao-nordeste-20572790>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

LIPPINCOTT, Gary. The Fantasy Illustrator's technique book. Londres: Barron's, 2007

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Técnicas de Pesquisa. 8 ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MARCHI, Giulia. O Guia do Character Design: Como fazer um bom Design de personagens. Revospace, 2021. Disponível

em: <https://revospace.com.br/artigo/o-guia-do-character-design/> Acesso em: 2 de novembro de 2023.

MARQUES, Vanessa. 10 personagens de jogos mais lendários. Meu Valor Digital, 2023. Disponível

em: <https://meuvalordigital.com.br/10-personagens-de-jogos-mais-lendarios/> Acesso em: 2 de novembro de 2023.

MAULINA, Ann. Guide to Creating Color Schemes. Clip Studio, 2020. Disponível em:

<https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922> Acesso em: 2 de novembro de 2023.

MOISÉS, Massaud. Dicionário de Termos Literários. São Paulo: Cultrix, 1998.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. Screen, Volume 16, Issue 3, 1975. Disponível em:

https://www.sas.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Mulvey_%20Visual%20Pleasure.pdf

Acesso em: 15 de abril de 2024.

O SILENCIO dos Inocentes. Direção: Jonathan Demme. Produção: Kenneth Utt; Edward Saxon; Ron Bozman. Roteiro: Ted Tally. Fotografia de Tak Fujimoto. Orion Pictures, 1991. Disponível em:

https://www.primevideo.com/region/na/detail/0PNN0D2G09Z4HE1QOJ7ENJEVFM/ref=atv_sr_flc_Tn74RA_1_1_1?sr=1-1&pageTypeIdSource=ASIN&pageTypeId=B0C HQGCFKP&qid=1713651722669. Acesso em: 7 de abril de 2024.

PANAMERICANA, Escola. Personagens mais influentes da história da animação. Escola Panamericana, 2020. Disponível em:

<https://www.escola-panamericana.com.br/personagens-mais-influentes-da-historia-da-a-animacao/> Acesso em: 2 de novembro de 2023.

PENNY Dreadful. Direção: J. A. Bayona; Dearbhla Walsh; Coky Giedroyc; James Hawes. Produção: James Flynn; Morgan O'Sullivan. Fotografia de Xani Gimenez. Showtime e Sky Atlantic, 2014 - 2016. Disponível em:

https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.889a8a5a-33a3-4f29-ad9f-fce47ac95add?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 7 de abril de 2024.

PERRY, David; DEMARIA, Rusel. Game Design: A Brainstorming ToolBox. Boston: Course Technology, 2009

PIPES, Alan. Desenho para designers: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2010.

PORTUGUÊS, Dicionario Online de. Mosca: Significado de Mosca. Dicionario Online de Português, 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/mosca/>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

SAMURAI de Olhos Azuis. Roteiro: Michael Green; Amber Noizumi. Direção: Jane Wu. Produção: Blue Spirit; Netflix Animation, 2023. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>

SEEGMILLER, Don. Digital Character Painting Using Photoshop CS3. Boston: Charles River Media, 2008.

SHE-RA e as Princesas do Poder. Diretora: Noelle Stevenson. Produtora: DreamWorks Animation Television, 2018 - 2020. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/>

SIGNIFICADOS, Enciclopédia. Cruz. Enciclopédia Significados, 2024. Disponível em:

<https://www.significados.com.br/cruz/#:~:text=A%20cruz%20%C3%A9%20um%20dos%20s%C3%ADmbolos%20mais%20importantes%20do%20Cristianismo,%C3%A9%20um%20gesto%20tradicionalmente%20cat%C3%B3lico>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

SWEENEY Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet. Direção: Tim Burton. Produção: John Logan; Richard D. Zanuck; Laurie MacDonald; Walter F. Parkes. Roteiro: Christopher Bond; John Logan. Warner Bros, 2007. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Sweeney-Todd-O-Barbeiro-Demon%C3%ADaco-da-Rua-Fleet-2007/0SKRPHJZPKRYMRI3ERCA43PJUG>. Acesso em: 7 de abril de 2024.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. SBC - Proceedings of SBGames 2011: Arts & Design Track - Full Papers, Salvador - BA, 7 nov. 2011.

VELHO, Lorde. Penny Dreadful: Redescobrimdo o Horror Gótico do Século XIX. Lorde Velho, 2014. Disponível em: <https://lordevelho.blogspot.com/2014/09/penny-dreadful-redescobrimdo-o-horror.html>. Acesso em: 20 de abril de 2024.

WHAT makes a good Character design? Publicado por Super Eyepatch Wolf, 2017. Disponível em: <https://youtu.be/euTe191sAWg> Acesso em: 13 de setembro de 2023.

ZUPI. Concept Art Issue 1.ed. São Paulo: Zupi, 2010.

APÊNDICE A - MODELO DO I QUESTIONÁRIO

Seção 1 de 5

Pesquisa de TCC sobre Criação de personagem para o público feminino

B I U  

Este questionário tem por objetivo levantar dados sobre o público alvo selecionado e suas preferências para o projeto de criação de personagem 3D. Tal projeto refere-se a um trabalho de conclusão do Curso de Design da UFPB (Semestre 2023.2).

Para tanto, convidamos você que faz parte do publico alvo deste projeto (mulheres jovens com idade igual ou superior a 18 anos até 30 anos, e consumidoras de mídias como livros, animações e jogos do gênero fantasia) a participar de forma voluntária desta pesquisa. As suas respostas serão essenciais para inspirar as características do personagem a ser criado.

As informações aqui registradas serão utilizadas apenas para fins acadêmicos, para o desenvolvimento do projeto e para a construção de publicações (caso haja). Seu nome e contato, caso deixe registrado, não serão divulgados.

Período de coleta das informações: De 19/12/2023 a 12/01/2024

Desde já agradecemos a sua participação.

Letícia Bezerra (criacaodepersonagemtcc@gmail.com)

Orientadores: Angélica Acioly (UFPB) e Tássio Costa (UFCA)

Deseja participar desta pesquisa? *

☐ Compreendi e concordo em participar dessa pesquisa.

Após a seção 1

Continuar para a próxima seção



Seção 2 de 5

Algumas informações sobre você:



Descrição (opcional)

Qual a sua faixa etária?

☐ 18 a 20

☐ 21 a 25

☐ 26 a 30

Qual o seu nível de escolaridade?

☐ Ensino médio em curso

☐ Ensino médio completo

☐ Curso superior incompleto/em curso

☐ Curso superior completo

☐ Outros...

Que tipos de mídia do gênero fantasia você mais consome?

☐ Livros

☐ Jogos digitais

☐ Animações/Anime

☐ Quadrinhos/Mangá

☐ Outros...



Seção 3 de 5

Sobre a ambientação do personagem



Descrição (opcional)

Dentro do gênero Fantasia, qual subgênero você mais consome?

Nota: pode ser feita mais de uma escolha, mas observe que algumas são contrárias a outras, o que pode gerar confusão

☐ Fantasia Científica: Universo onde se dá explicação "realista", como ciência ou tecnologia, a elementos s...

☐ Fantasia Sombria: Universo com atmosfera sombria, ou uma sensação de horror e medo, pode atingir o ...

☐ Fantasia Gótica: Aborda elementos sentimentais e melodramáticos associados ao terror, medo e loucura...

☐ Alta Fantasia: Universo alternativo com lugares fictícios, com forte presença de elementos mágicos e ser...


- ☐ Baixa Fantasia: Traz elementos sobrenaturais e místicos ao mundo real. Ex.: Instrumentos mortais (Série...



- ☐ Fantasia Histórica: Tipo de baixa fantasia onde a história se passa em um período específico do tempo n...



- ☐ Fantasia Romântica: Universo com foco nas relações, sociais, sentimentais, políticas e românticas, com ...



- ☐ Fantasia Distópica: Fantasia em cenário distópico, onde há sociedade com a presença de opressão, extr...



- ☐ Outros...

Desses subgêneros, qual o seu preferido?

- ☐ Fantasia Científica
- ☐ Fantasia Sombria
- ☐ Fantasia Gótica
- ☐ Alta Fantasia
- ☐ Baixa Fantasia
- ☐ Fantasia Histórica
- ☐ Fantasia Romântica
- ☐ Fantasia Distópica
- ☐ Outros...

Quais dessas estéticas melhor condizem com as histórias que você prefere?

Nota: pode ser feita mais de uma escolha, mas observe que algumas são contrárias a outras, o que pode gerar confusão

☐ Steampunk (Combinação de elementos vitorianos com tecnologia a vapor.)



☐ Cyberpunk (Fusão de elementos futuristas, alta tecnologia e atmosfera urbana)



☐ Solarpunk (Atmosfera pacífica, presença de elementos naturais, associação de natureza e tecnologia)



☐ Ethereal (Atmosfera etérea, com cores suaves e elementos sublimes e divinas)



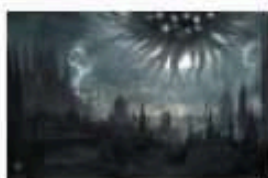
- ☐ Espacial (Elementos celestiais presentes, inspirada no céu noturno, com estrelas e planetas.)



- ☐ Gótico (combinação de elementos sombrios e românticos.)



- ☐ Horror (Atmosfera malévola, antinatural, sombria, com elementos desconfortáveis)



- ☐ Outros..

Caso desejar, deixe aqui alguma informação relacionada a ambientação que possa contribuir com o trabalho. Algo que você gosta nos universos das mídias que você consome ou que ache interessante:

Texto de resposta longa

Seção 4 de 5

Sobre as características do personagem



Descrição (opcional)

Você prefere personagens com os quais você:

- ☐ se identifica
- ☐ ou se sente atraída
- ☐ Outros...

Qual desses arquétipos de personagens você prefere?

- ☐ Herói (Que realiza atos heroicos em prol da sociedade, cometendo atos de bondade e altruísmo seguindo...
- ☐ Vilão (Que realiza atos considerados maus perante uma sociedade, que deseja prejudicar por desejo de ...
- ☐ Anti-herói (Persona movida apenas por seus desejos pessoais e possui seu próprio código de moralidad...
- ☐ Aventureiro (Impulsionado pela curiosidade de conhecer lugares e descobrir novas coisas, com interess...
- ☐ Vítima (Vítima da circunstância, seja para bem ou mal, envolvido a contra gosto em situações que neces...
- ☐ Outros...

Quais desses aspectos da personalidade são mais condizentes com o seu arquétipo preferido?

Nota: pode ser feita mais de uma escolha, mas observe que algumas são contrárias a outras, o que pode gerar confusão

- ☐ Altruísta (Que se sacrifica pelo bem alheio)
- ☐ Introversa (Pouca interação social, solidão ou solitária)
- ☐ Extroversa (Busca por interação, sociável, assertiva, falante, amigável, energética)
- ☐ Neurótica (Análítica, pessimista, insegura, autocrítica)
- ☐ Imaginativa (Criativa, Original, curiosa, eclética, esperta)
- ☐ Simpatia (Confiável, paciente, sensível, atenciosa, educada)
- ☐ Antipatia (Retraída, egocêntrica, insensível)
- ☐ Disciplinado (Persistente, ambiciosa, previsível)
- ☐ Rebelde (Fora dos padrões, obstinada, indomável, desobediente)
- ☐ Benevolente (Demonstra bondade e boa vontade)
- ☐ Malevolente (Maldosa, mal-intencionada, cruel, desejo de ferir)
- ☐ Maquiavélico (Astuta, ardilosa, maliciosa, não se preocupa com a moral convencional, porém não é total...)
- ☐ Outros...

Levando em conta essas características mencionadas anteriormente, você imaginou um personagem de qual gênero?

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Outros...

Caso desejar, deixe aqui alguma informação relacionada a personagens que possa contribuir com o trabalho. Algo que você gosta nos personagens das mídias que você consome ou que ache interessante.

Texto de resposta longa

Seção 5 de 5

Estamos finalizando ...



Descrição (opcional)

Por favor, caso desejar dê alguns exemplos de mídias (livros, animações, jogos) que você consome que condizem com as suas preferências citadas nesta pesquisa:

Texto de resposta longa

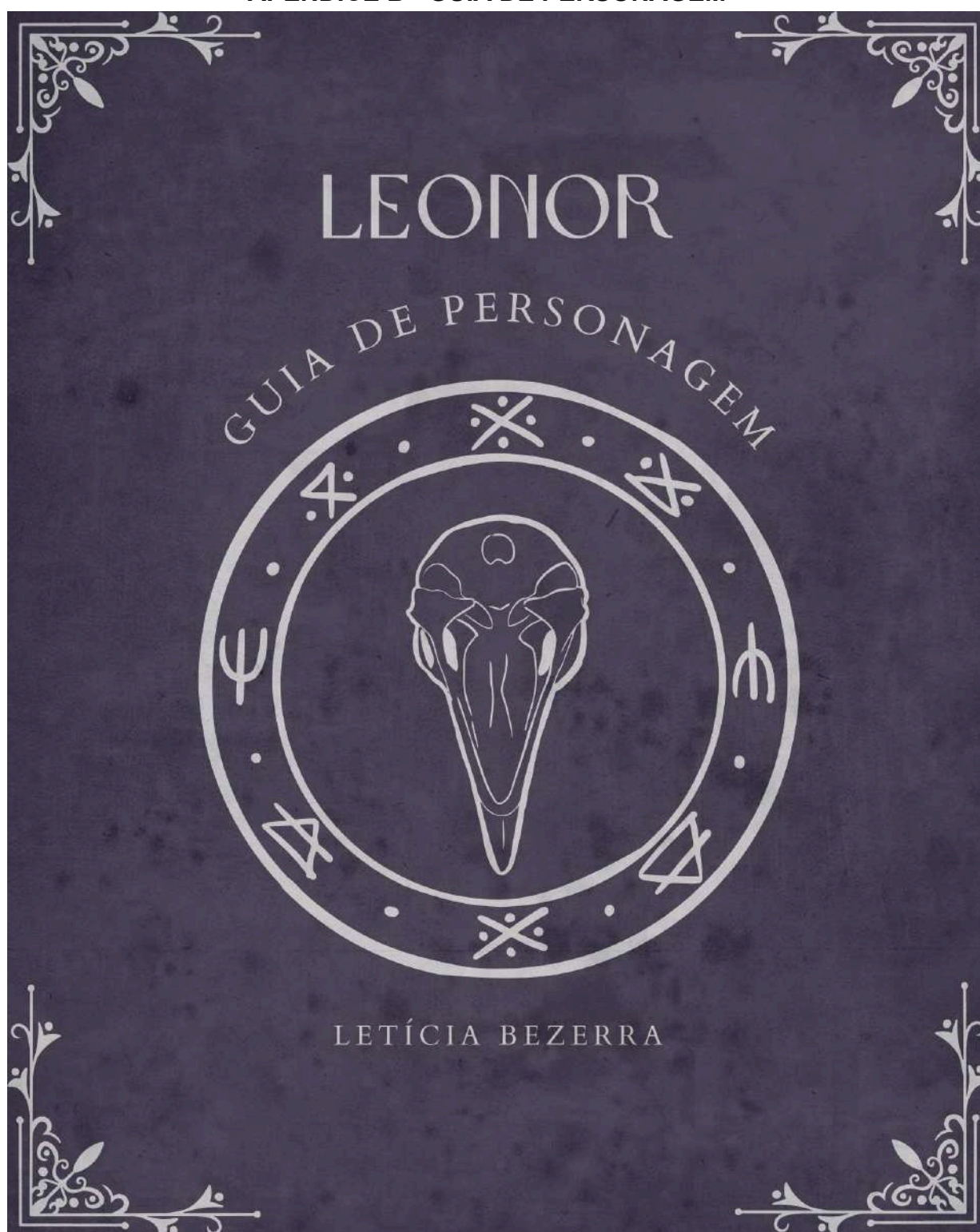
Essa pesquisa com o público foi dividida em duas etapas, sendo essa a primeira. A segunda será realizada posteriormente e seria muito importante a sua participação, você aceita continuar a pesquisa?

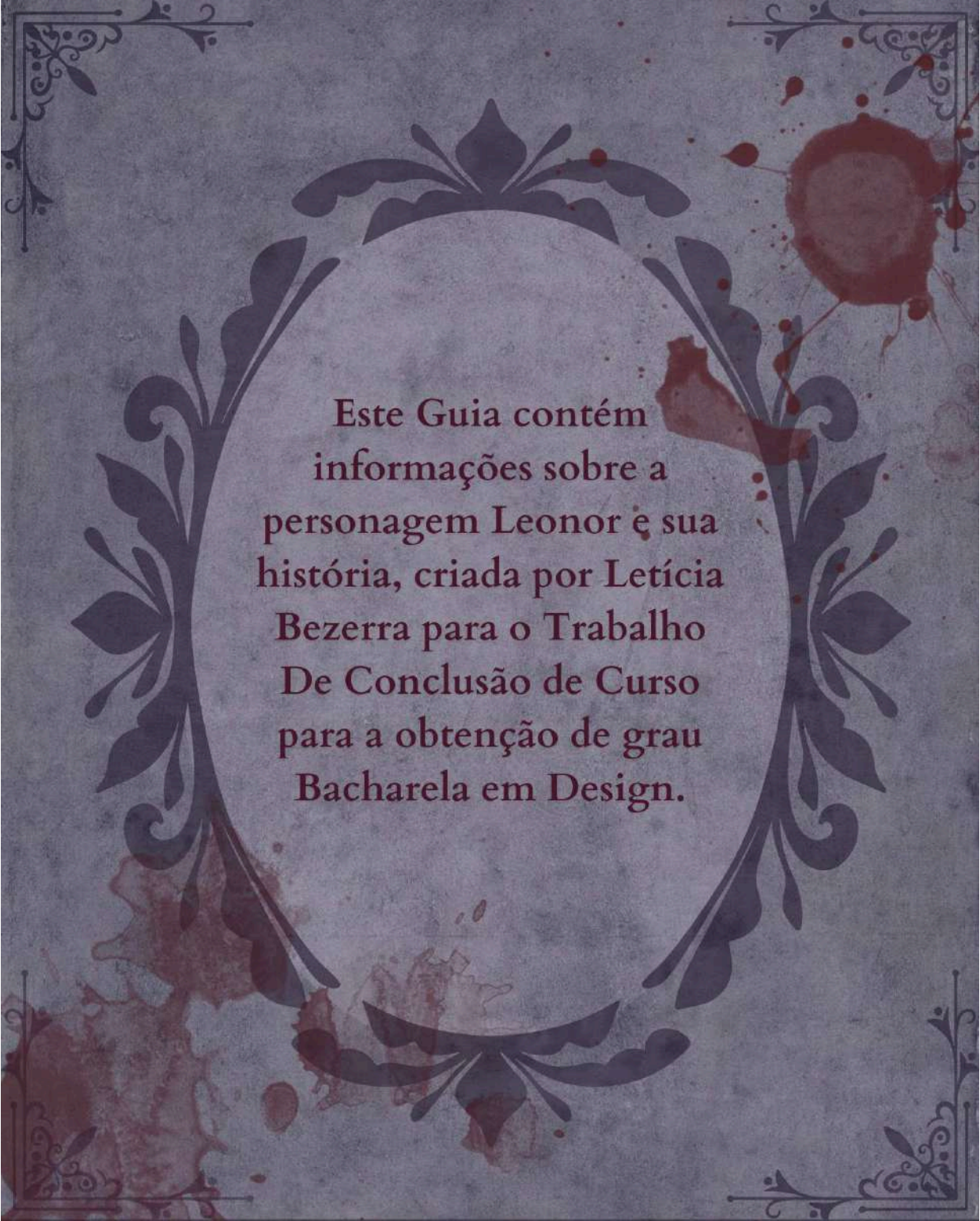
☐ Sim☐ Não

Se respondeu que "Sim", por favor deixe aqui algum meio de contata para lhe enviar a segunda etapa da pesquisa (e-mail, Whatsapp, rede social)

Texto de resposta curta

APÊNDICE B - GUIA DE PERSONAGEM





Este Guia contém
informações sobre a
personagem Leonor e sua
história, criada por Letícia
Bezerra para o Trabalho
De Conclusão de Curso
para a obtenção de grau
Bacharela em Design.

SUMÁRIO

- 
1. VIDA
 2. PÓS-MORTE
 3. MALVINA
 4. LEONOR
 5. PODERES
 6. EXTRAS

VIDA



Leonor Machado é uma jovem de 20 anos que viveu em meados do final do século XIX em uma capital do nordeste brasileiro, ela veio de uma família abastada, tinha apenas sua irmã Luciana de 15 anos e seu pai, que era o conhecido Coronel Machado.

Leonor era uma jovem estranha, seus interesses eram considerados impróprios para uma mulher, gostava de lutar e atirar, era extremamente inteligente e astuta, mas era muitas vezes tida como cínica por sua rebeldia e respostas inapropriadas, além de não ter nenhuma beleza muito estonteante, mas a sua personalidade a tornava cativante para uns e assustadora para outros.

Leonor era muito amada por seu pai, mesmo ele sendo um homem chucro, eles tinham uma conexão especial, eram muito parecidos e, embora não fosse dito expressamente pelo Coronel, era claro que ela era sua filha preferida, até pelo fato de que sua esposa morreu durante o parto de sua filha Luciana, que possui grande semelhança com a sua mãe. Embora não tivessem muita proximidade, Leonor amava sua irmã Luciana, tinha cuidado com ela por ser mais velha, mas elas pareciam ser diferentes demais para serem amigas.

Coronel Machado era dono da terceira maior propriedade da cidade, mas não tinha grande interesse em se envolver profundamente na política, era mais conservador e preferia preservar seus recursos. A segunda família mais poderosa da cidade era a família Falcão, latifundiários que tinham terras pouca coisa maiores que a família Machado, mas que eram mais fortes politicamente, e a família mais forte e poderosa era a família Castro, donos das maiores propriedades da cidade e muito influentes politicamente, o maior objetivo do Coronel Falcão era derrubar a família Castro e tornar sua família na mais poderosa e rica da cidade.

Para atingir seu objetivo, Falcão propôs comprar as terras de Machado, que obviamente recusou durante muitos anos, até que Luciana se apaixonou pelo filho mais velho da família Falcão, Leôncio.



Coronel Machado foi contra, e Leonor principalmente, de nenhuma forma deixaria que Luciana fizesse parte da traiçoeira família Falcão, mas Luciana implorou que ela deixasse, pediu que convencesse seu pai a deixar, chorou em seus braços suplicando, dizendo que seria algo bom para ambas as famílias, e comovida pela irmã, mesmo não gostando da situação, ela permitiu essa união e convenceu seu pai. Luciana e Leôncio ficaram noivos, e para comemorar a união das famílias, o Coronel Falcão mandou organizar uma festa em sua casa.



A caminho da festa, Leonor, Luciana e Coronel Machado sofreram um acidente fatal, Leonor sobreviveu, mas não por muito tempo, só o suficiente para ouvir a voz de Leôncio Falcão dizendo ao seus capangas para não deixar nenhum sobrevivente, Leonor tentou gritar, seu corpo não tinha forças mas a raiva enchia seu coração, as lágrimas de ódio por entregar nas mãos de Leôncio a vida da sua jovem irmã, seus suspiros foram abafados por uma dor excruciante em seu peito, e tudo que ela conseguiu pensar era que na próxima vida, ela se vingaria de todos daquela família e de tudo de mal que fizeram a ela.

PÓS-MORTE



Graças a seu coração cheio de ódio e rancor, a alma de Leonor ficou presa entre o plano dos vivos e dos mortos, em uma espécie de limbo amaldiçoado, ela se tornou um tipo de entidade vingativa, ficando cada dia mais forte sendo consumida pelo seu ódio, mas impossibilitada de sair do local amaldiçoado onde jazia.



Exatamente 20 anos depois, em uma noite fria e chuvosa, em um quartinho pequeno e escuro, com apenas uma pequena janela, aos prantos uma jovem chamada Malvina realiza um ritual macabro de sangue. Seu objetivo era convocar uma entidade e Leonor atendeu seu chamado. Malvina deseja com todo seu coração que sua dor cesse e que os responsáveis por esse sofrimento sejam destruídos, ela deseja vingança, e então Leonor propõe que Malvina sacrifique sua vida e ofereça seu corpo ela, Malvina concorda, e com a faca em mãos apunhala o próprio coração em oferenda à Leonor, que possui o corpo sem alma.



Leonor se olha no espelho e percebe que a aparência bonita mas maltratada de Malvina permanece, porém algo mudou, parece mais fria e sombria, e os olhos continuam brilhantes com ódio pulsante. Ela mantém todas as memórias da vida de Malvina, sabe exatamente quem são os culpados dessa dor, seu coração transborda de ódio por ela. Em seu braço esquerdo havia três cortes profundos, cada ferida representando uma vida, as feridas não podem ser curadas e não irão sarar até que ela cumpra sua parte do contrato, ela terá que matar cada um dos inimigos de Malvina, e então Leonor poderá ir atrás de seu objetivo pessoal de destruir a família Falcão como destruíram a sua vida 20 anos atrás.

MALVINA

Malvina tinha 17 anos quando realizou o ritual de invocação, era a filha ilegítima do Coronel Castro, sua mãe morreu quando ela tinha 5 anos, assassinada pela esposa de seu pai. O Coronel a levou para morar consigo na fazenda, e durante os 12 anos seguintes sua vida foi o puro inferno na terra. A família era composta pelo pai, a madrasta, o tio e dois irmãos, um 5 anos mais velho e um 1 ano mais novo. O meio-irmão mais velho a tratava como lixo, ele torturava Malvina psicologicamente e fisicamente, a punindo por ser filha de um caso, a madrasta incentivava, o tio a batia com frequência e ninguém fazia nada. O pai nunca nem prestou atenção ao que acontecia, nunca a maltratou, mas também nunca lhe deu atenção o suficiente para saber o que acontecia. A família Castro entrou em ruínas dois anos após o Coronel Falcão adquirir as terras da família Machado, ele se tornou um dos maiores latifundiários do estado, derrubando em grande parte a influência do Coronel Castro, que se tornou um bebum que pouco ligava para filha que sofria ou qualquer um de sua família. Eles ainda tinham certo poder social, mas estavam à beira da falência.



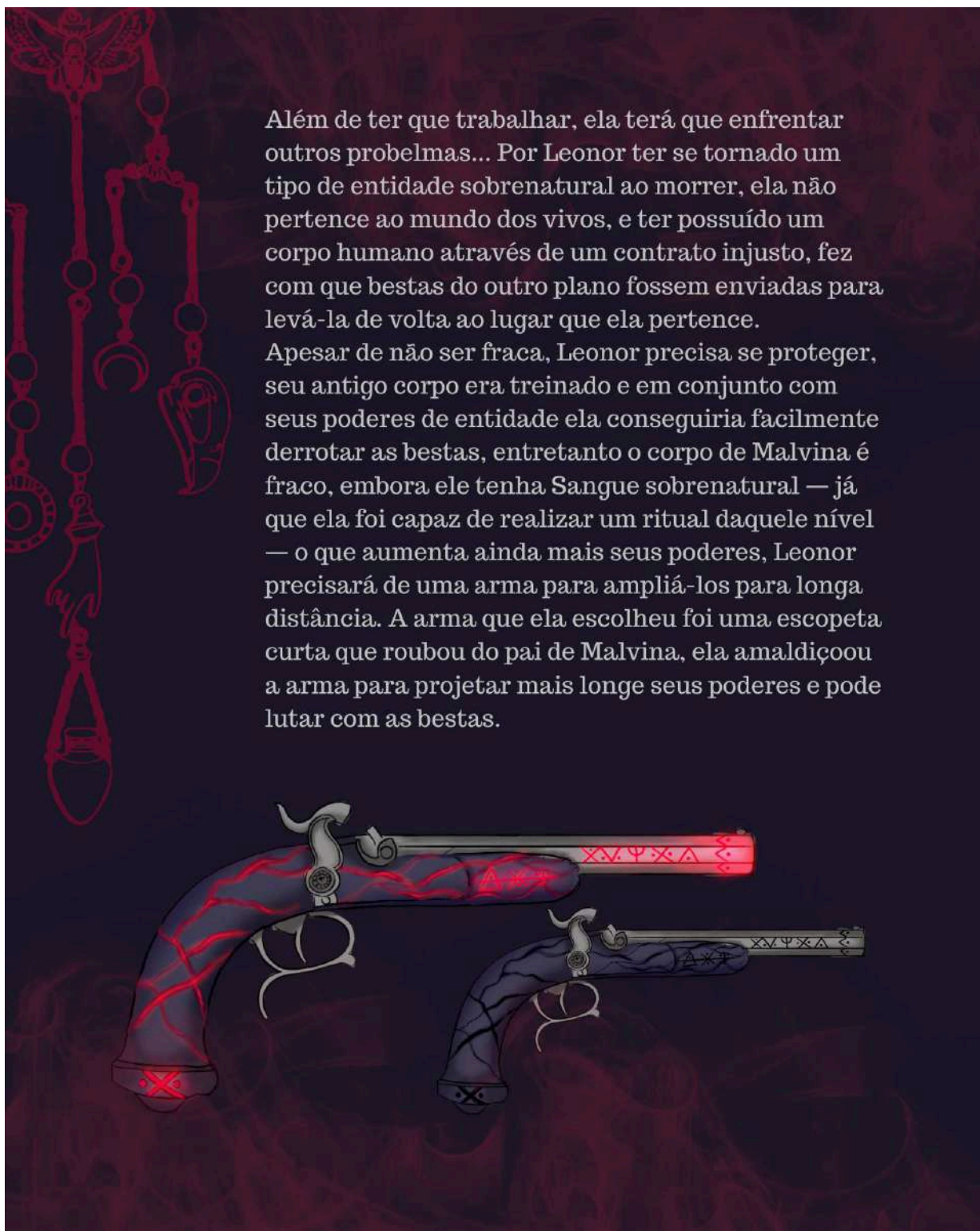
LEONOR

Leonor se tornou uma mulher mais assustadora do que costumava ser, após tomar as rédeas da vida de Malvina, além de vingativa e ardilosa, ela planeja calculadamente seus planos, mas a personalidade impaciente e irritada a faziam perder a cabeça, o que dificultava realizar seus planos.

Leonor terá que destruir a família Castro e seguir com sua própria vingança, mas primeiro ela precisa de dinheiro. O jeito mais fácil para ela é capturando bandidos e recebendo a recompensa da polícia. Porém, embora quase falida, a família Castro ainda tem um nome, e para usufruir dessa influência no futuro, Leonor usa um pseudônimo, "Carcará" para não ser descoberta como uma filha de Coronel.



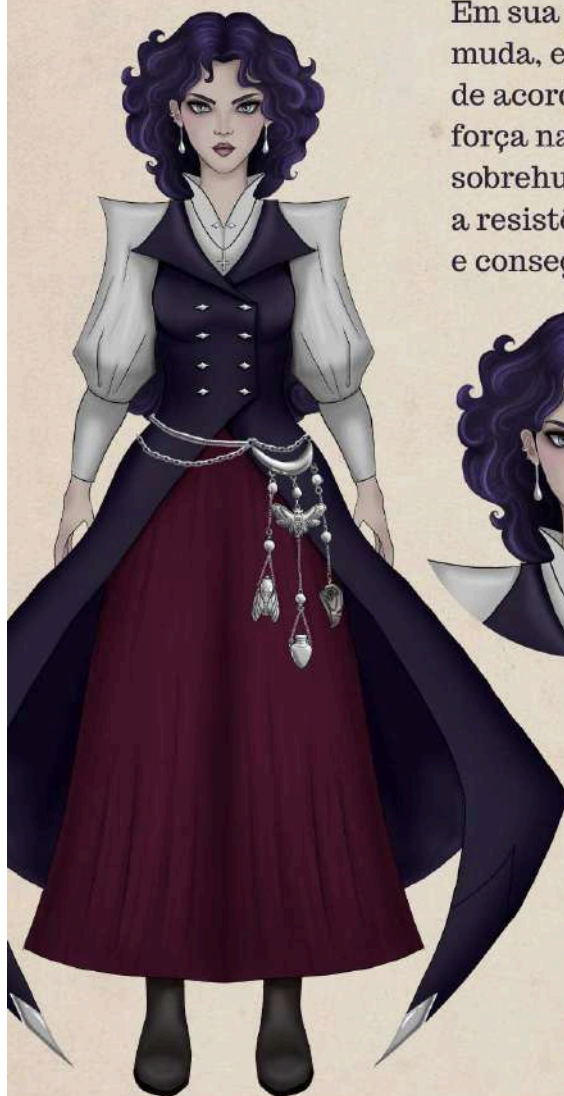
Além de ter que trabalhar, ela terá que enfrentar outros problemas... Por Leonor ter se tornado um tipo de entidade sobrenatural ao morrer, ela não pertence ao mundo dos vivos, e ter possuído um corpo humano através de um contrato injusto, fez com que bestas do outro plano fossem enviadas para levá-la de volta ao lugar que ela pertence. Apesar de não ser fraca, Leonor precisa se proteger, seu antigo corpo era treinado e em conjunto com seus poderes de entidade ela conseguiria facilmente derrotar as bestas, entretanto o corpo de Malvina é fraco, embora ele tenha Sangue sobrenatural — já que ela foi capaz de realizar um ritual daquele nível — o que aumenta ainda mais seus poderes, Leonor precisará de uma arma para ampliá-los para longa distância. A arma que ela escolheu foi uma escopeta curta que roubou do pai de Malvina, ela amaldiçoou a arma para projetar mais longe seus poderes e poder lutar com as bestas.



PODERES

Os poderes de Leonor flutuam entre três fases que dependem dos sentimentos dela

Em sua postura Normal, sua aparência não muda, ela pode causar danos físicos brutais de acordo com a força do seu corpo, — a força natural é elevada de forma sobrehumana, e quanto mais forte o físico e a resistência, mais forte a força dos golpes— e consegue utilizar a sua arma amaldiçoada.



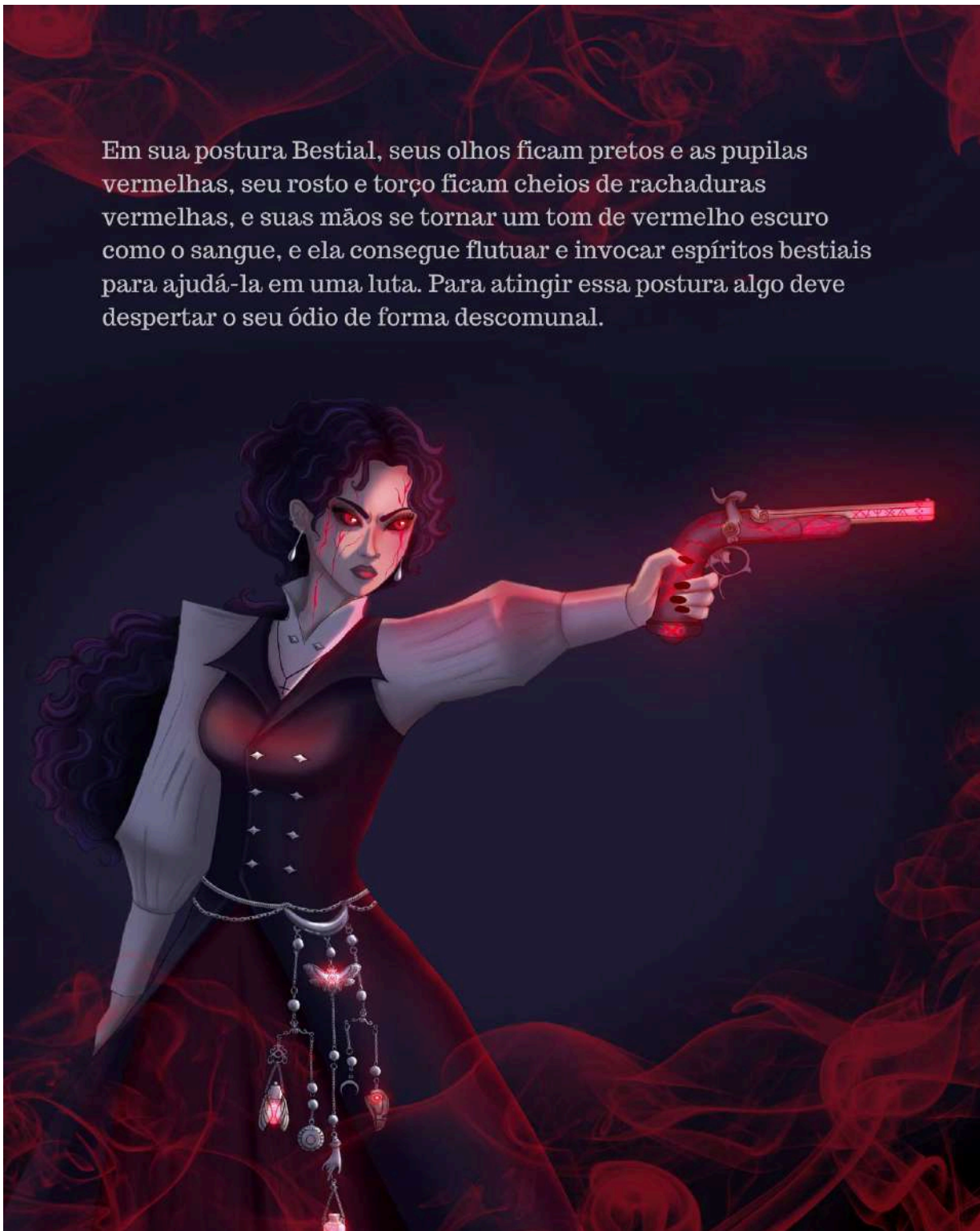
Em sua postura Furiosa, seus olhos ficam vermelhos e algumas veias podem surgir em seu rosto, ela pode também consumir almas — almas são a fonte da sobrevivência dela, ela precisa consumir para permanecer no corpo de Malvina.

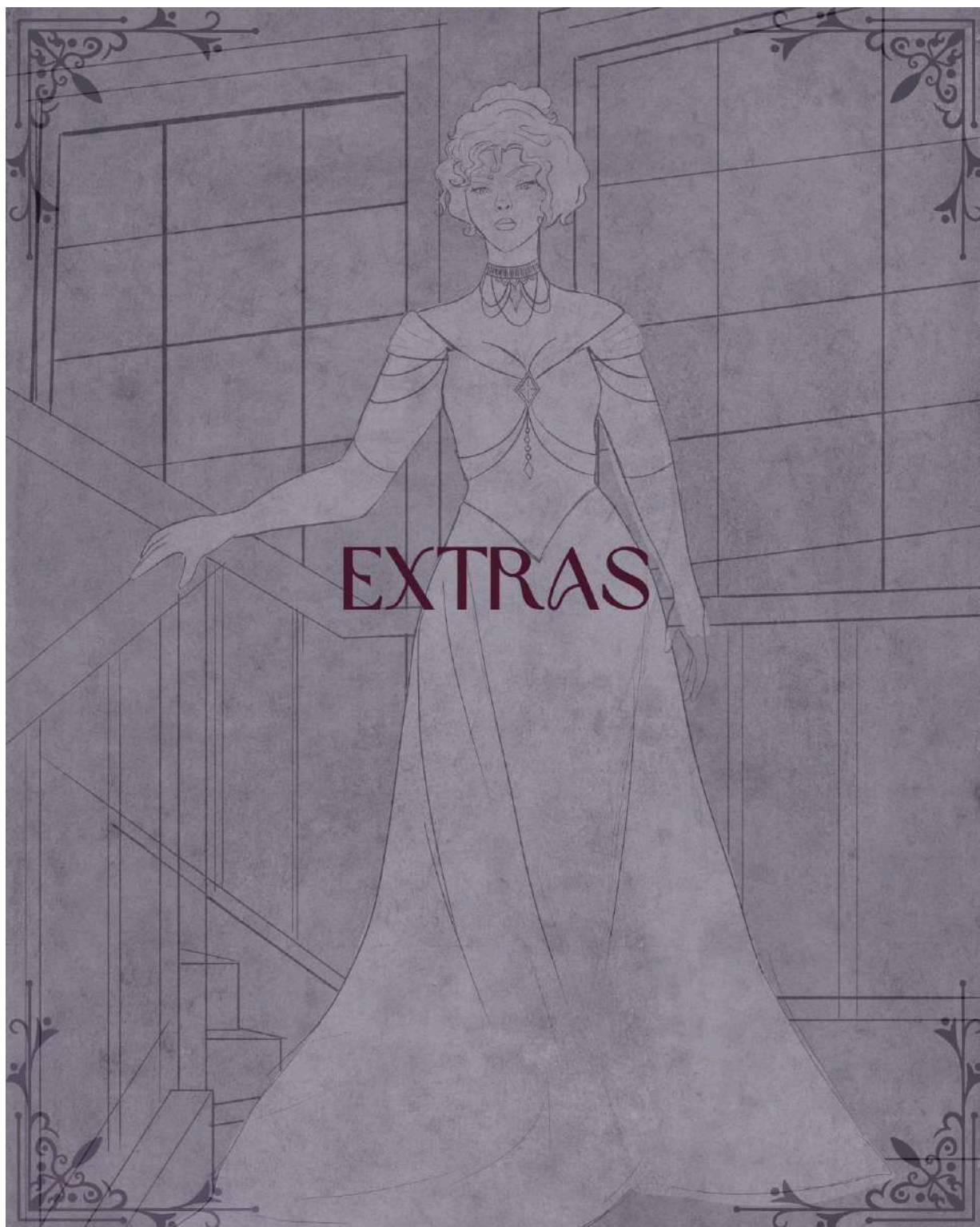
Para atingir essa postura, emoções como raiva, rancor, tristeza ou sensação de perigo precisam ser afloradas.

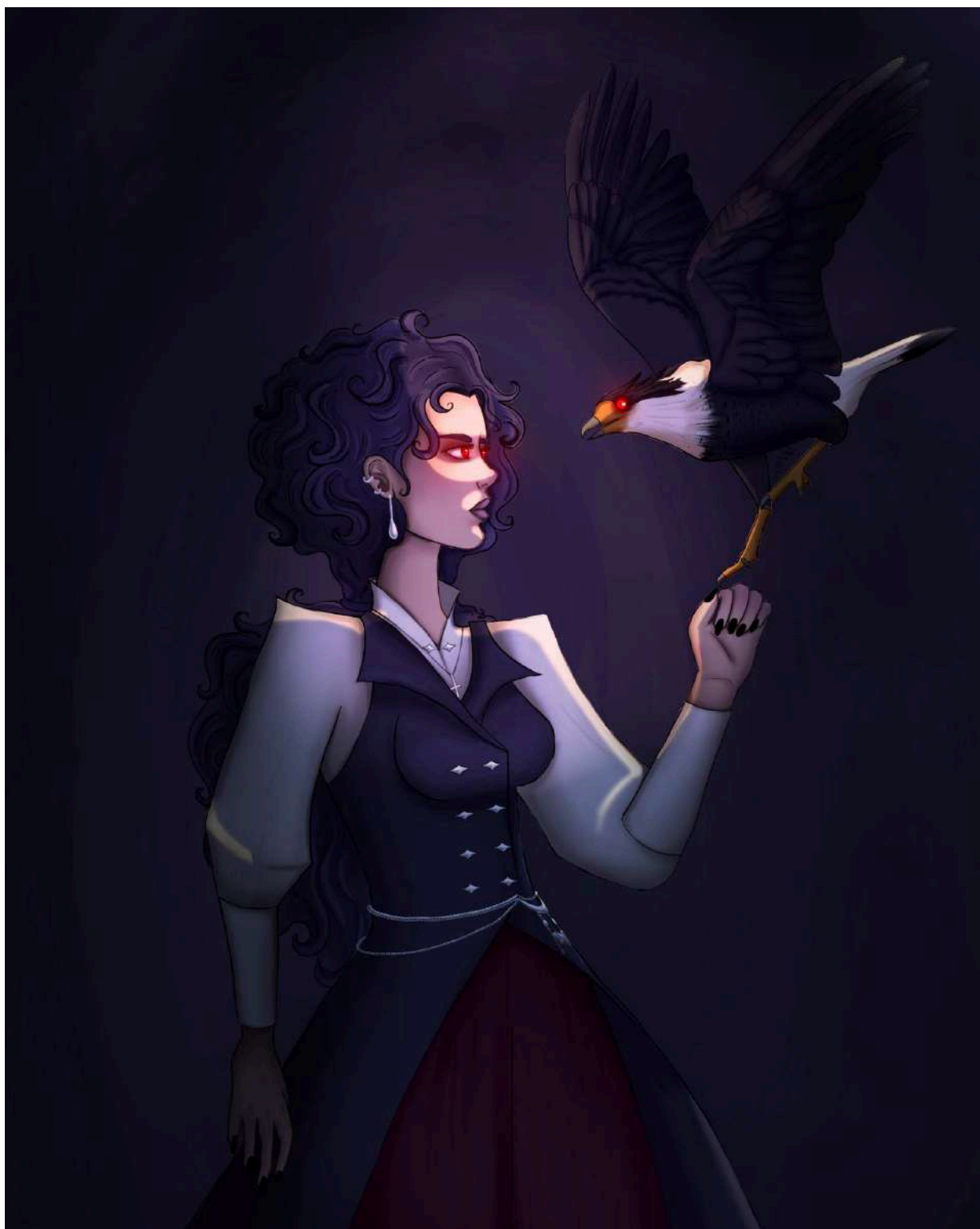
Consumir almas também pode curá-la de algum ferimento profundo. As almas consumidas a deixam mais forte se forem de pessoas que carregam muitos pecados. As almas também podem ser armazenadas — Leonor utiliza alguns frascos e objetos do seu Chantelaine *



Em sua postura Bestial, seus olhos ficam pretos e as pupilas vermelhas, seu rosto e torço ficam cheios de rachaduras vermelhas, e suas mãos se tornar um tom de vermelho escuro como o sangue, e ela consegue flutuar e invocar espíritos bestiais para ajudá-la em uma luta. Para atingir essa postura algo deve despertar o seu ódio de forma descomunal.



















APÊNDICE C - MODELO DO II QUESTIONÁRIO

Seção 1 de 3

II Questionário com o Público-alvo - Resultado final

O presente questionário para o Trabalho de Conclusão de Curso da aluna Letícia Bezerra do curso de Design da UFPB - Campus IV, tem por objetivo reunir informações sobre a satisfação do Público-alvo – que previamente concordou em participar desta etapa no primeiro questionário – com os resultados do projeto a serem apresentados

Orientador: Prof. Dr. Óthon Cesar Vasconcelos Silva
Co-orientador: Prof. Ms. Tássio José da Silva Costa

Formulário ativo até 15/04/2024

Concordo em continuar *

☐ Sim

☐ Não

Após a seção 1 Continuar para a próxima seção

Seção 2 de 3

Para prosseguir e responder o questionário, por favor acesse o link do drive a seguir e veja o conteúdo do documento, que contém o Guia de Personagem desenvolvido nesse projeto. **TODOS OS DESENHOS PRESENTES NO GUIA FORAM DESENVOLVIDAS PELA AUTORA DO PROJETO, LETÍCIA BEZERRA**

Link para visualização - <https://drive.google.com/file/d/18mcPw54V8ISwEgjpquxts36qPJoTbGlo/view?usp=drivesdk>

Link com maior qualidade - https://drive.google.com/file/d/18TN2R8Qyjs4sP_m6f4_Jy4mzAdyneFD/view?usp=drivesdk

Você viu ou leu o Guia de Personagem? *

☐ Sim

☐ Não

Após a seção 2 Continuar para a próxima seção

Seção 3 de 3

Questões sobre o Guia de Personagem



Descrição (opcional)

Qual o seu nível de satisfação com o documento desenvolvido? *

- ☐ Não gostei
- ☐ Razoável
- ☐ Bom
- ☐ Ótimo
- ☐ Excelente

Qual o seu nível de satisfação com a história? *

- ☐ Não gostei
- ☐ Razoável
- ☐ Bom
- ☐ Ótimo
- ☐ Excelente

Qual o seu nível e satisfação com as artes desenvolvidas? *

- ☐ Não gostei
- ☐ Razoável
- ☐ Bom
- ☐ Ótimo
- ☐ Excelente

Você desejaria que a história fosse continuada e mais artes desenvolvidas? *

Texto de resposta curta

Para que tipos de mídias você acredita que esse guia poderia ser aplicado? *

Texto de resposta curta

Relate o seu nível de satisfação geral com o projeto desenvolvido *

Texto de resposta longa

Você acredita que o projeto conseguiu atingir o *female gaze*? (O olhar feminino, significando algo atreante ou agradável para o olhar feminino, podendo ser no sentido atrativo ou identificável (que você se identifica com), algo que foi pensado para esse público e algo que lhe agrada, se relaciona e ressoa com ele) *

Texto de resposta curta

Deixe aqui qualquer outra informação que você deseja compartilhar

Texto de resposta longa